

Akira Toriyama scuola di manga



€ 3,10



Akira Toriyama e Akira Sakuma

EDIZIONI
STAR
COMICS

**QUESTA COPIA
NON PUÒ ESSERE
VENDUTA!**



scansionato da: *Valerygattadiparigi* per
Mangaka Dream

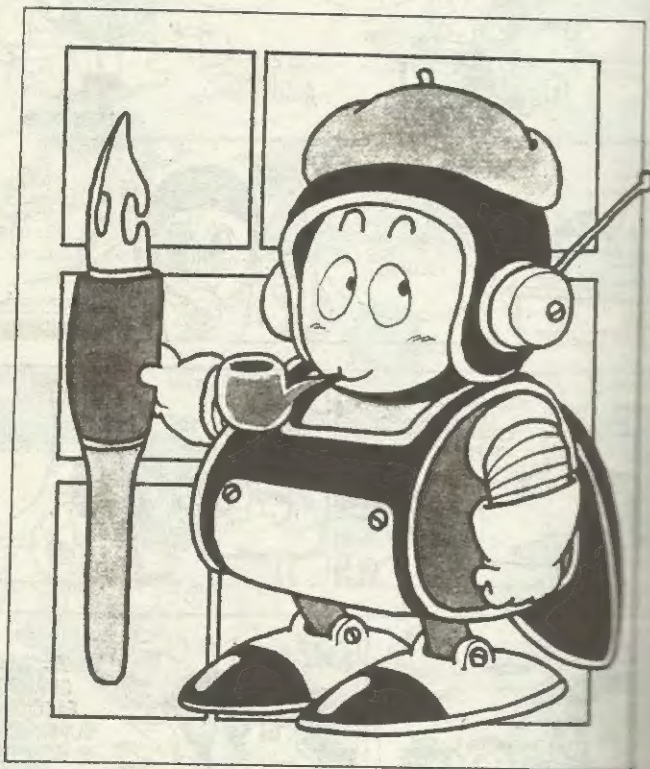
漫画家ドリーム

<http://mangakadream.forumcommunity.net>

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE



Point Break mensile - anno V
numero 45 - agosto 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 52/99 del 09/10/1999

Pubblicazione a cura di:
Kappa Srl, via S. Felice 13,
40122 Bologna

Direttore Responsabile:
Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico,
Coordinamento e Supervisione:
Andrea Baricordi •

Massimiliano De Giovanni •
Andrea Pietroni •
Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Rossella Carboti, Monica Carpino,
Sara Coleone, Silvia Galfiani,
Alidia Maremmi, Giovanni Mattioli,
Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini,
Serena Varani

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori,
Sergio Selvi

Corrispondenza con il Giappone:
OG (Spoleto)

Adattamento testi:
Massimo Semeraro
Traduzioni: Rieko Fukuda

Adattamento Grafico:
Francesco Barbieri

Lettering: Kappa S.r.l.
Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna

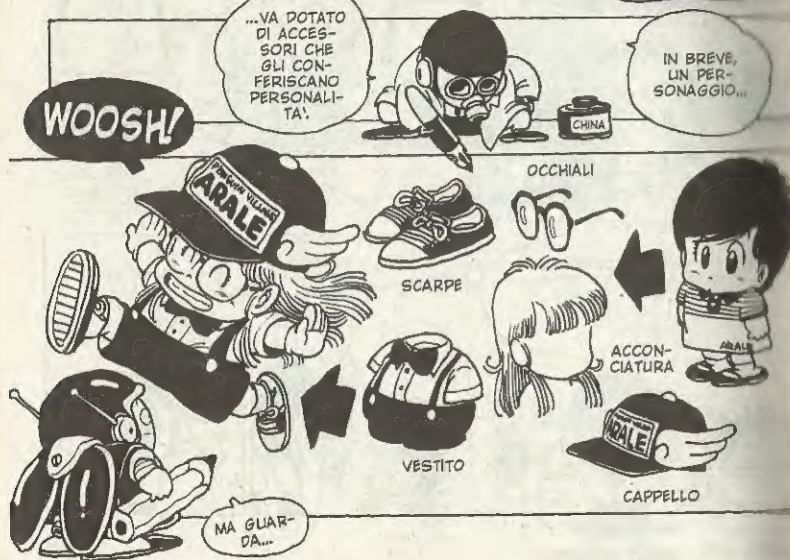
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Per richiedere i numeri arretrati:
Imon Distrib, Strada Selvette 1 bis/1,
06080 Bosco (PG)

Per la pubblicità rivolgersi a:
Edizioni Star Comics - Tel. (075) 5918353
Stampa: Grafiche Bovini - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
EDM Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. (06) 5291419

Copyright ©
HETAPPI MANGA KENKYUJO
© 1984 by AKIRA TORIYAMA, AKIRA SAKUMA
All rights reserved.
First published in Japan in 1984 by SHUEISHA, Inc.,
Tokyo.
Italian translation rights in Italy arranged by SHUEISHA,
Inc. through Tuttle-Mori Agency, Inc.
Tutti i diritti riservati. Prima pubblicazione in Giappone
nel 1984 da SHUEISHA, Inc., Tokyo.
Diritti per la versione italiana ottenuti con il permesso
di SHUEISHA, Inc. attraverso Tuttle-Mori Agency, Inc.

I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e
comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì
di semplici rappresentazioni grafiche.

A PROPOSITO DI ARALE

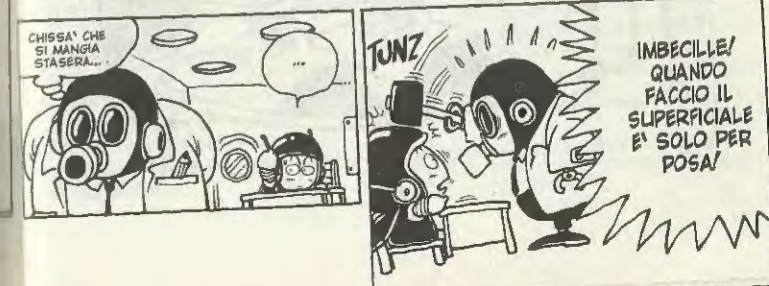


ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE

1





UNQUE, QUI ABBIAMO UN PERSONAGGIO...

CHE A UN
PERSONAGGIO
SI BASTA
GIUNGERE
ALCHE DET-
TAGLIO...



NON MI
SEMBRA
NIENTE DI
SPECIALE.



COLO TRASFORMATO IN UN
TAAANTO APPARISCENTE!



ARGH!

COLO APPARISCENTE

PER ESEMPIO, SU DI UN VOLTO COSÌ POCO APPARISCENTE...



...O A CAM-
BIARGLI L'AC-
CONCIATURA...



O SI PUO' PROVARE
A CAMBIARGLI GLI
OCCHI, LE SOPRAC-
CIGLIA, IL NASO, LA
BOCCA ECCETERA...



SI POSSONO
METTERE DEGLI
OCCHIALI DA
SOLE...



...O DOTARLO
DI CERTI
ACCESSORI...



...OPPURE LO SI PUO'
VESTIRE IN MODO
PARTICOLARE...



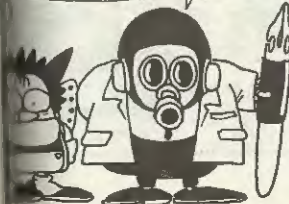
...OPPURE IL
CONTORNO
DEL VISO...

E COSÌ, NELLE PAGINE CHE
SEGUIRANNO, SVELERO' A
VOI LETTORI TUTTI I SEG-
RETI CHE CONOSCO SUI
MANGA.

A PROPOSITO,
ADESSO
RENDO ANCHE
TE UN PO' PIU'
APPARISCENTE!

MEP!

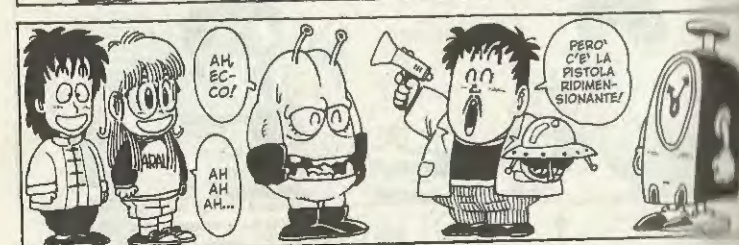
...IL MANGA
RISULTA
COMUNQUE
MIGLIORE SE UN
PO' ESAGERATO.



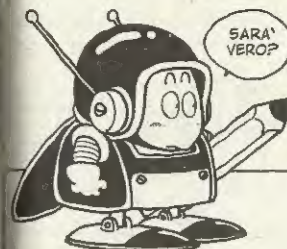


DOTTOR SLUMP

CON TUTTI I PERSONAGGI UGUALI



ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!



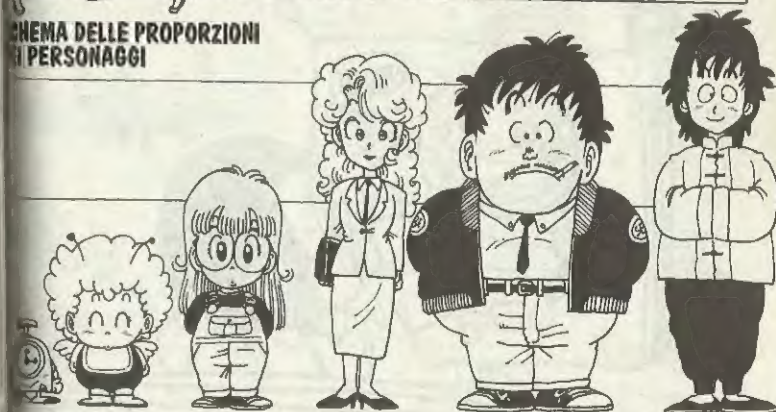
scuola di manga

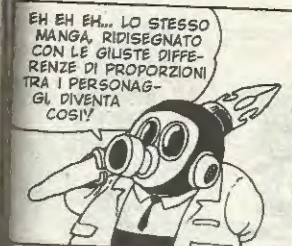
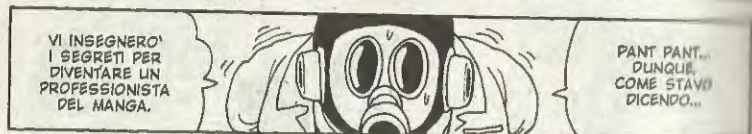
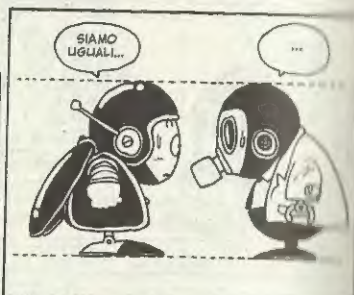
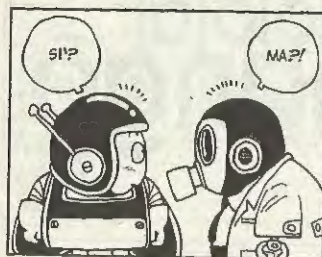
FORSE

2



SCHEMA DELLE PROPORZIONI DEI PERSONAGGI





DOTTOR SLUMP

COSI' COME DEV'ESSERE



FACENDO VOLARE GACCHAN, IL BIANCO CHE LE LASCIA INTORNO UN PROFONDO LO SPAZIO DELLA VIGNETTA.

I PERSONAGGI RIDICOLI FUNZIONANO MEGLIO SE SONO PICCOLI.



DISEGNARLO CURVO E' UN MODO PER RENDERE PIU' VARIA L'ESPRESSIONE.

ANCHE I PERSONAGGI CHE NON HANNO NESSUNA FUNZIONE PARTICOLARE SI INTEGRANO MEGLIO SE SONO DI DIMENSIONI RIDOTTE.



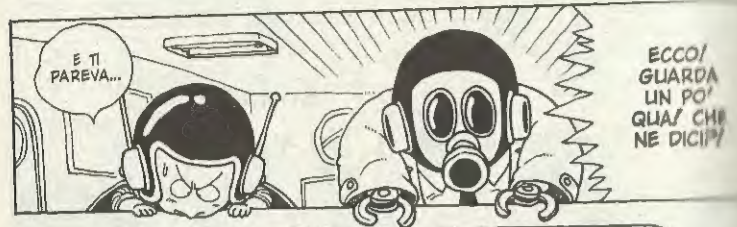
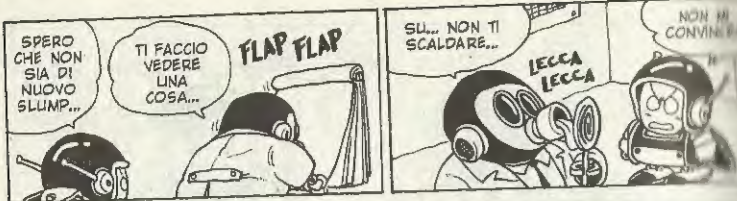
APRO UNA PARENTESI PER SPIEGARE PERCHE' ARALE SI E' ACCORCIATA COL TEMPO...



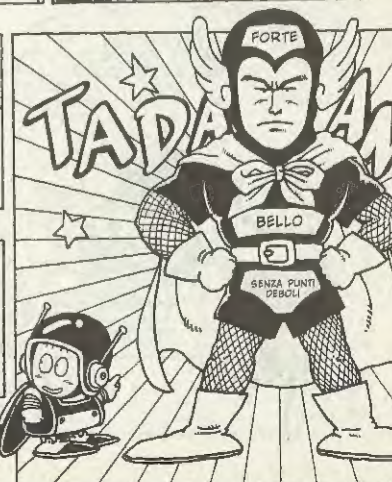
NEANCH'IO SO SPIEGARE BENE IL PERCHE' MA... GUARDATE A FIANCO. LE DUE VIGNETTE E I DUE VOLTI HANNO LE STESSA DIMENSIONE. MA LA VIGNETTA IN CUI IL CORPO E' PIU' PICCOLO RISULTA MEGLIO INQUADRATA E HA PIU' MOVIMENTO.

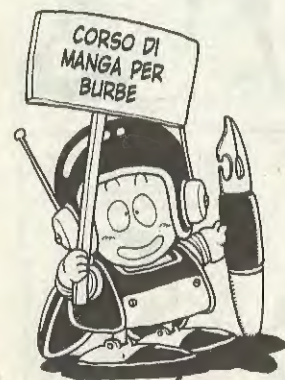
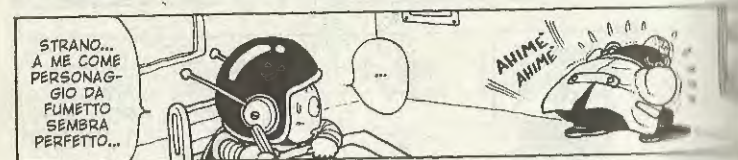
scuola di manga

3



E QUI CASCA L'ASINO! (SCHEMA DEI PUNTI DEBOLI)

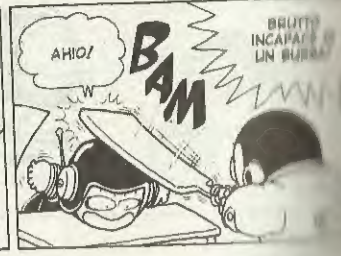
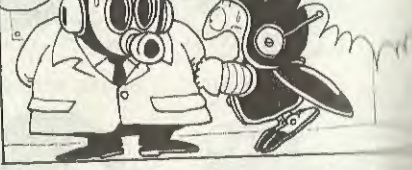




AHEM... LA COSA PIU' DIFFICILE QUANDO SI DISEGNA UN DONNA IN UN FUMETTO E' RAPPRESENTARLA NELLE DIVERSE ETA'... DA QUANDO E' PICCOLA FINO ALLA VECCHIAIA!

MA GUARDA QUANTO ZELO...

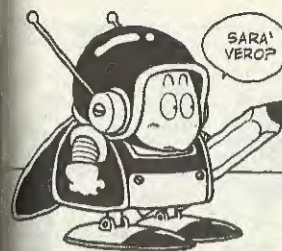
EHP? CO-COME SI DISEGNANO LE RAGAZZE? MA-MAESTRO, LA PREGO, M'INSEGN!



ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

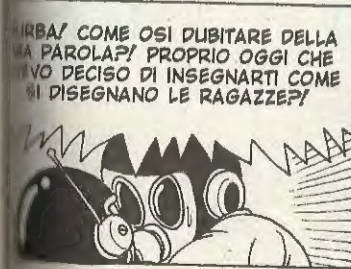
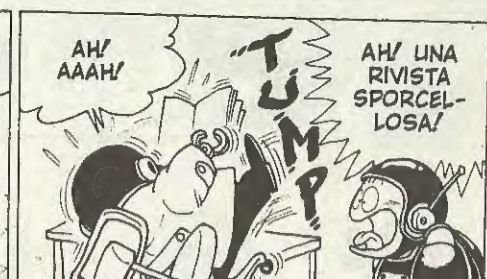
scuola di manga

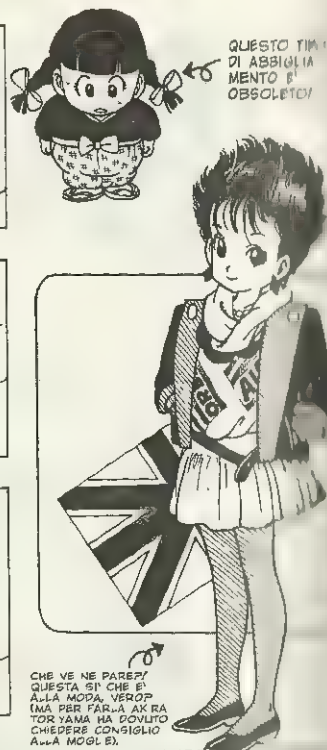
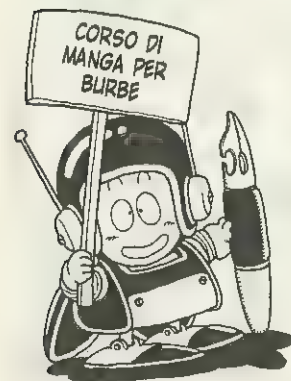
4



SARA' VEROP

FORSE

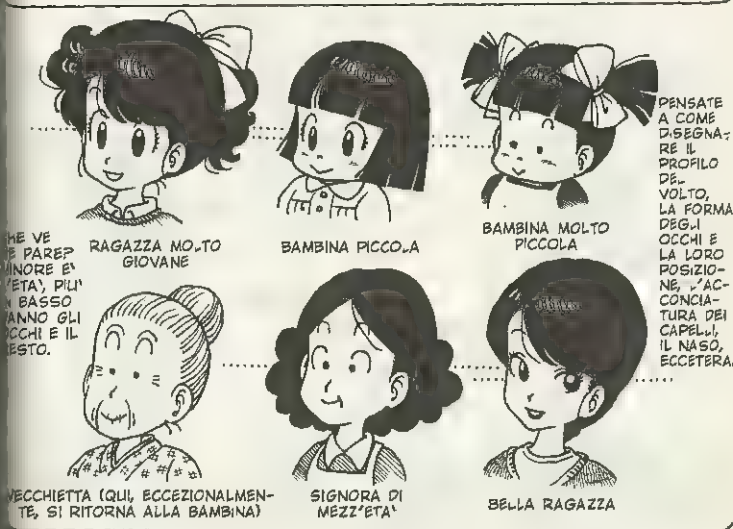


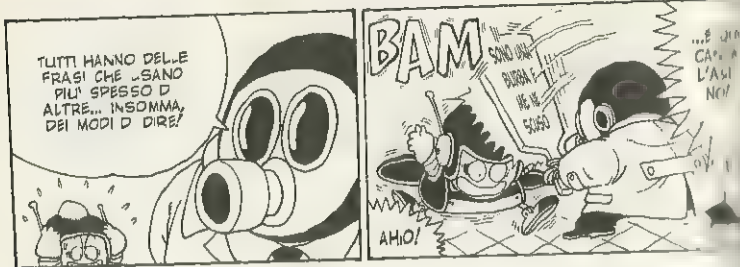


CHE VE NE PARE? QUESTA SI' CHE E' ALLA MODA. VEROP UNA PER FARLA AK RA TOR YAMA HA DOVUTO CHIEDERE CONSIGLIO A... A MGLIE.

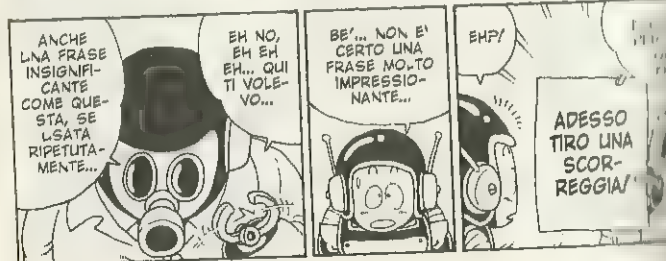


ED ECCO A VOI... LO SCHEMA PER CAPIRE L'ETA' A PRIMA VISTA!

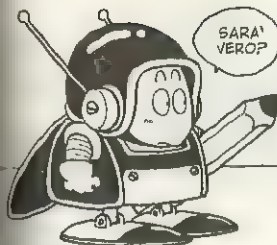




DALL'OPERA MAGNA DOTTOR SLUMP! ESPRESSIONI RICORRENTI DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO



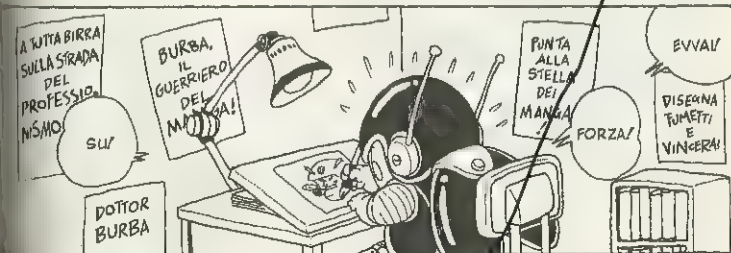
ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!



scuola di manga

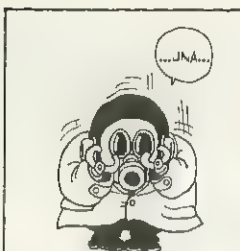
FORSE

5

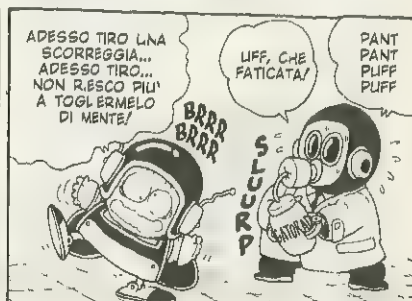
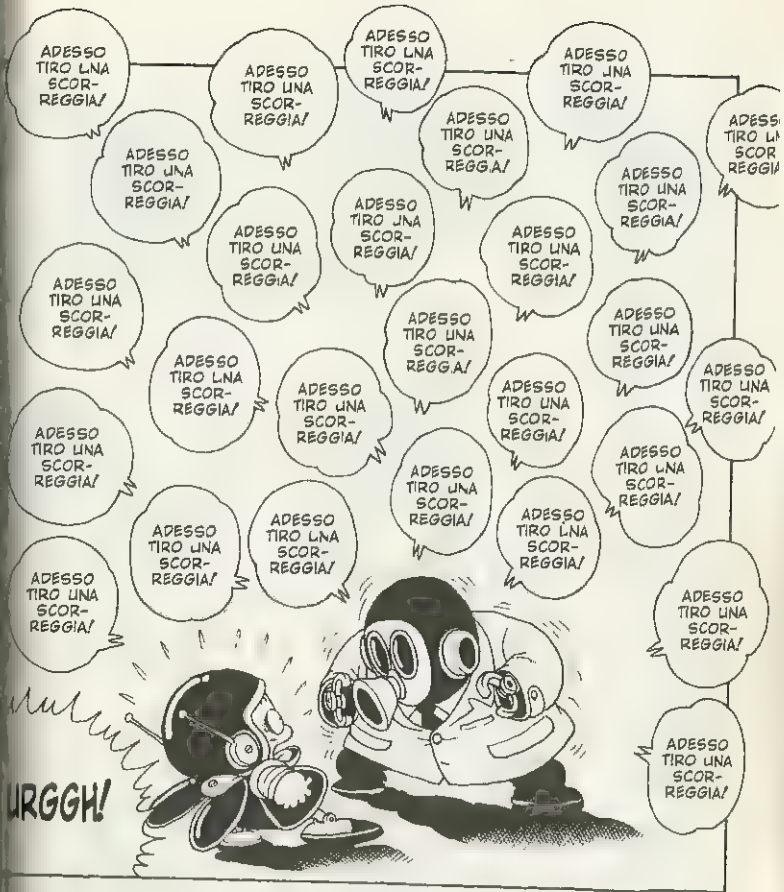
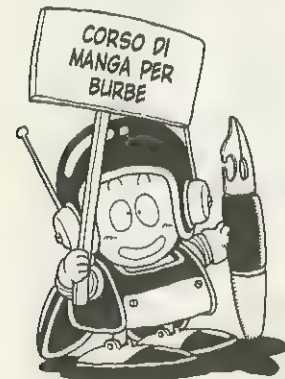


...L'IMPRESSIONE CHE LO DICA TUTTE LE VOLTE...





BURBA!
COSA FAI L'IMPALATO?
PROVA A FARLO ANCHE TU!
VUOI DIVENTARE O NO UN PROFESSIONISTA DEL MANGA?

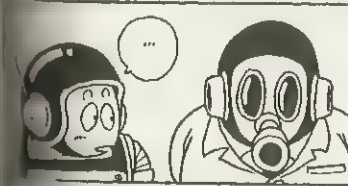
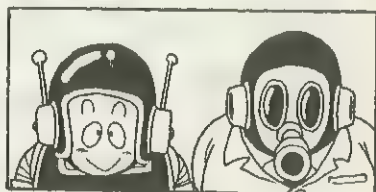




scuola di manga

FORSE

6





IN UN MANGA
SILENZIOSO LA
STORIA NON
PARTE MAI.

UN MANGA PIENO DI
PRIMI PIANI NON FUN-
ZIONEREBBE PERCHÉ
PRIVO DI MOVIMENTO.

...PIÙ CI SI
MUOVE E
PIÙ LA
STORIA È
INTERES-
SANTE!

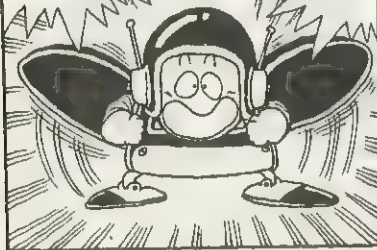
QUINDI
NEI
MANGA



ALLORA...
ADESSO MI
METTO A
VOLARE!

FAP

BENIS-
SIMO!



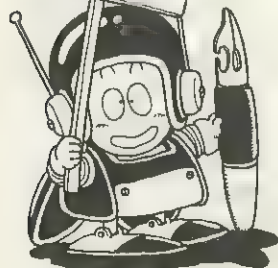
NEI MANGA È
MEGLIO DISEGNARE
IL PERSONAGGIO
TUTTO INTERO E
INSERIRE PIÙ
MOVIMENTO POS-
SIBILE! È COSÌ,
VERO?

MAH...
HO...
TUTTO

ESATTO!



CORSO DI
MANGA PER
BURBE



**FLAP
FLAP
FLAP
FLAP**

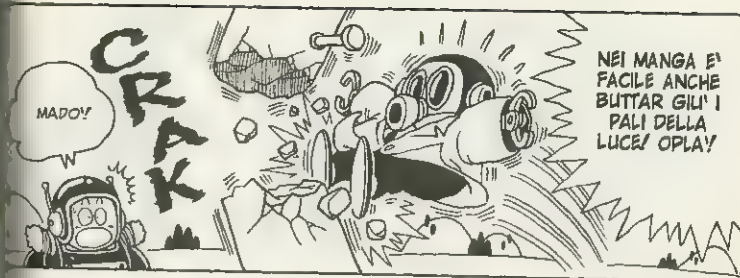
È... È
VOLATO VIA
DAVVERA



MADO!

CRACK

NEI MANGA È
FACILE ANCHE
BUTTAR GIÙ I
PALI DELLA
LUCE! OPLAY!



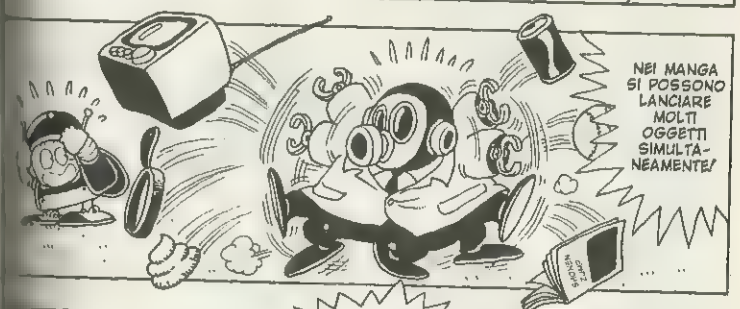
VROOOOAR

NEI
MANGA...

...È POS-
SIBILE NUO-
TARE COME
UN MOTO-
SCAFO!



NEI MANGA
SI POSSONO
LANCIARE
MOLTI
OGGETTI
SIMULTA-
NEAMENTE!

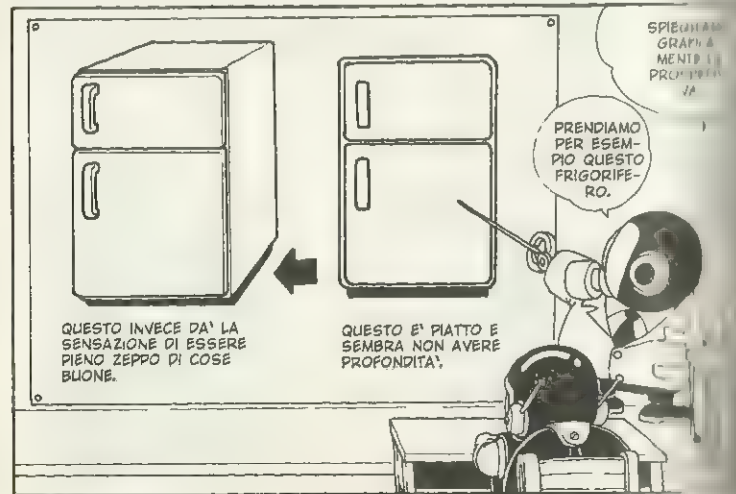


SI PUÒ
STUZZICARE
PERSINO LA
CACCA!

NEI
MANGA...

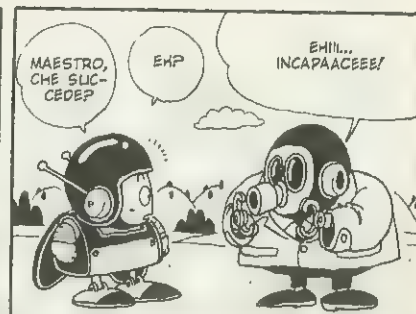
**TUPPITY
TUPPITY
TUPPITY**

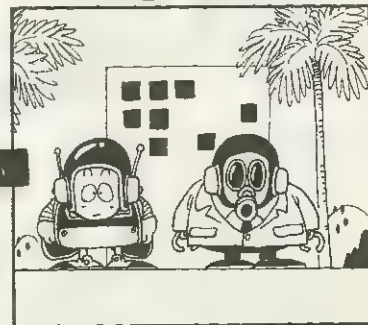
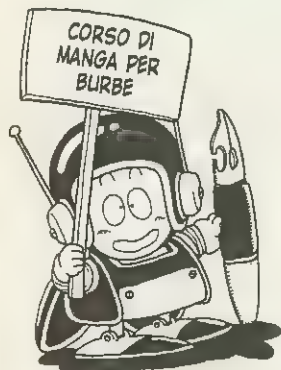
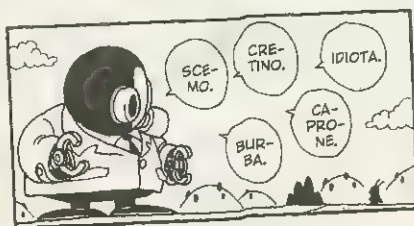




scuola di manga

7

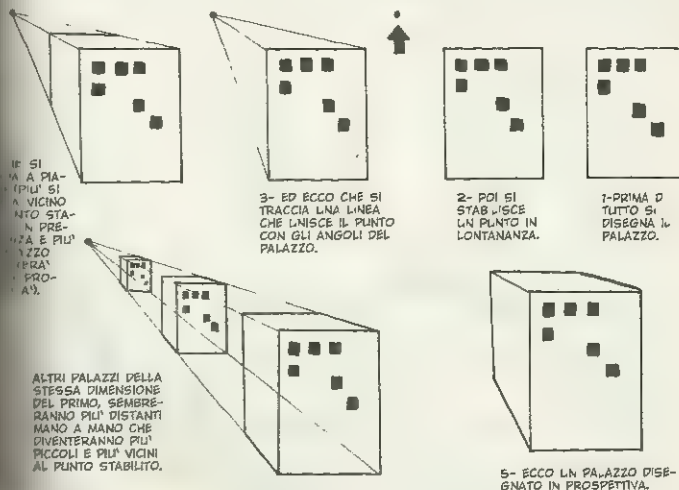


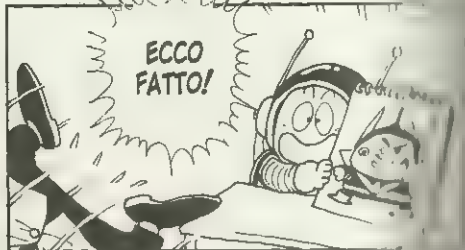


MENTRE COSÌ L'AMBIENTE ACQUISTA DI PROFONDITÀ.

COSÌ SEMBRA CHE STIAMO ASPETTANDO L'AUTOBUS.

COME SI DISEGNA IN PROSPETTIVA



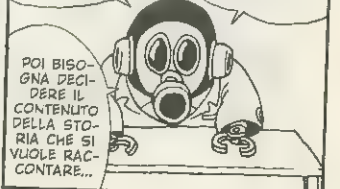
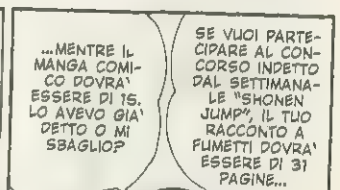
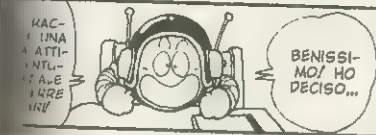


ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE

8



PER ESEMPIO, NEL CASO DEL
RACCONTO A FUMETTI...

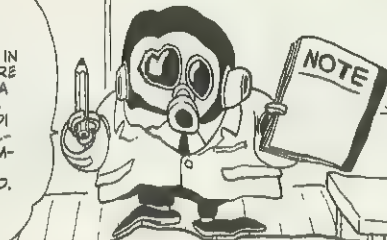
30	20	18	17	10	6	4	1	PAGINA
HAPPY END	BATTAGLIA CONTRO GLI EXTRATERRESTRI	PROTAGONISTA SI TRASFORMA	RAZZAZZA DEL PROTA- GONISTA IN PERICOLO	GLI EXTRATERRESTRI DEMOLISCONO LA CITTÀ	ESCONO GLI EXTRATERRESTRI	ARRIVA UN UFO	PROTAGONISTA PASSERÀ CON LA SUA AZIONE	CONTENUTO

...BASTA
DECIDERE I
PUNTI PRINCIPALI DI
EVOLUZIONE
DEL RAC-
CONTO.



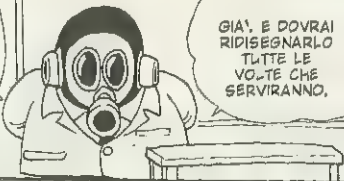
PER UMAN
AL MANGA
DEL TA 1991

LA PRIMA COSA DA
FARE E' DI DIVIDERLO IN
VIGNETTE E ABOZZARE
I DISEGNI DEL MANGA
CHE SI VUOLE FARE,
PER FARSI UN'IDEA DI
COME SARA' IL RISUL-
TATO FINALE. NELL'AM-
BIENTE QUESTO SI
CHAMA STORY-BOARD.



GLI ENTRANO
IN SCENA UN
BEL BLOCCO
NOTE E UNA
MATITA. IL
BLOCCO PUO'
ESSERE DI
QUALUNQUE
TIPO, ANCHE
MOLTO ECO-
NOMICO.

ALLA FINE
IL RISULTA-
TO DOVRA'
SODDISFARTI PIENA-
MENTE.



GIA' E DOVRAI
RIDISEGNARLO
TUTTE LE
VOLTE CHE
SERVIRANNO.

ADESSO
MI TOCCA
RIDISEGNARE
TUTTO...

NON
E' LA
PRIMA



E DATO CHE LA
PRIMA PAGINA
E' QUELLA DE-
TITOLO. IL
MANGA SARA'
IN REALTA' DI
14 PAGINE SE
CONCO E DI 30
SE SI TRATTA
DI UNA STORIA.

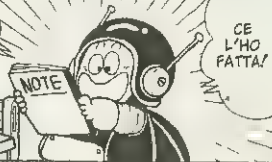
IL MANGA
COMINCIA
DA QUI.



...TROVIAMO
LA PRIMA
PAGINA
CON IL
TITOLO.

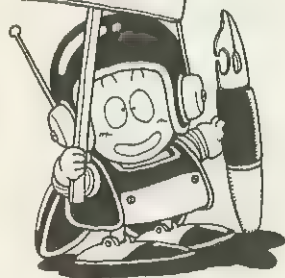
DI
SOLITO,
APREN-
DO UN
LIBRO...

FINALMEN-
TE POSSO
PASSARE
A DISEG-
NARE
SUI FOGLI
DI BELLA!



CE
L'HO
FATTA!

CORSO DI
MANGA PER
BURBE

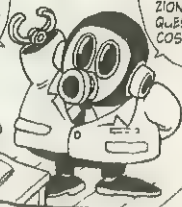


NO, LA
LEZIO-
NE E'
FINITA.



MA VISTO CHE
LO FAI SOLO
PER TE STESSO
E PER CAPIRE
GROSSOMODO
COME VERRA'
LA STORIA...

...E
DISEGNA
IL TUO
STORY-
BOARD.

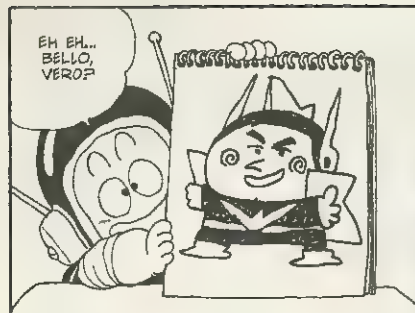


FA'
ATTEN-
ZIONE A
QUESTA
COSA...

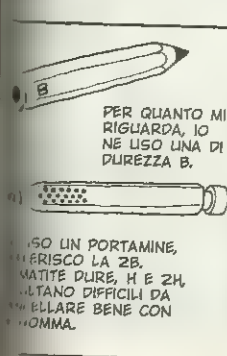
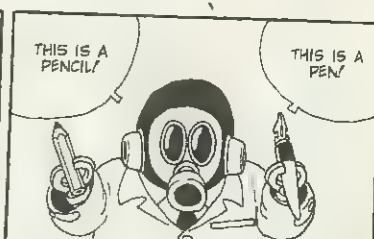
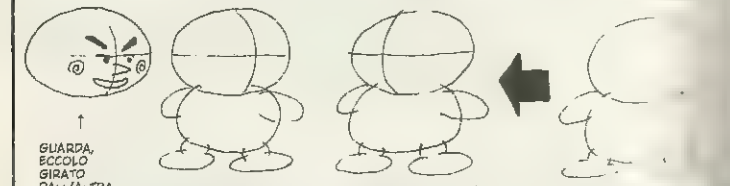


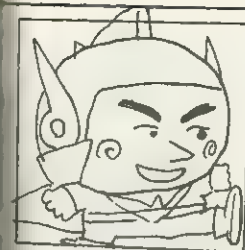
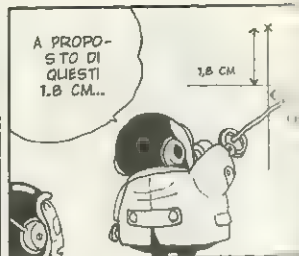
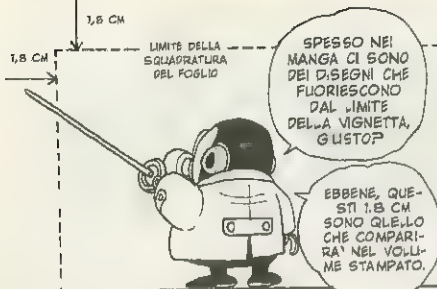
...HO
FINITO LE
PAGINE!

AH! PRO-
PRIO ADE-
SSO CHE IL
DUELLO STA
PER COMIN-
CIARE...



ANCHE IN QUESTO CASO, LA MATITA CI E' D'AUTO



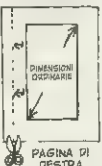
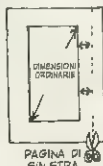


ECCO QUELLO CHE SI RISCHIA SE SI DISEGNANO IL VOLTO E IL CORPO DIRETTAMENTE, SENZA PRIMA STABILIRE LE DIMENSIONI. QUESTO E' UN CATTIVO ESEMPIO

NEL CASO DI UN DISEGNO COME QUESTO CHE PRENDE LE DUE PAGINE APERTE...



A MISURA DALLA SQUADRATURA FINO AL MARGINE INTERNO DELLA PAGINA E' DI CIRCA 8 MILIMETRI... TAGLIATE LUNGO IL TRATTEGGIO.



PAGINA DI SINISTRA

PAGINA DI DESTRA



PAGINA DI SINISTRA



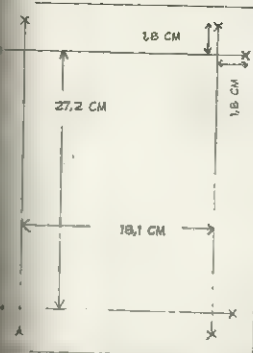
PAGINA DI DESTRA

PRATICAMENTE APPARIRA' IN STAMPA TUTTO QUELLO CHE VERRA' DISEGNATO ENTRO I LIMITI STABILITI DAL MARGINE TRATTEGGIATO

FATE ATTENZIONE A NON CONFONDERE LA SINISTRA CON LA DESTRA PERCHÉ QUESTO PUO' SBORDARE DALLA VIGNETTA E' DIFFICILE



DIMENSIONE DELL'ORIGINALE



LA DIMENSIONE OTTIMALE DEI FOGLI E' LA B4. E QUESTO PERCHÉ IN GIAPPONE E' LA DIMENSIONE LIMITE PER LA SPEDIZIONE DEI DOCUMENTI VIA POSTA.

(UN FORMATO PIU' GRANDE VIENE TRATTATO COME PACCO POSTALE)

NON OCCORRE COMPRARE DEI FOGLI ECCESSIVAMENTE SPESSI, L'IMPORTANTE E' CHE SIA UNA BUONA CARTA DA DISEGNO CHE TENGA BENE L'INCHIOSTRO...

NON DISEGNATE MAI SUL LATO RUVIDO!

VISTO CHE MISURARE TUTTE LE VOLTE I FOGLI PER SQUADRARLI SAREBBE UN LAVORACCO...



CON UN PLINTERUOLO SI FA UN FORO IN CORRISPONDENZA DELLE CROCIETTE INDICATE NEL DISEGNO SOPRA...

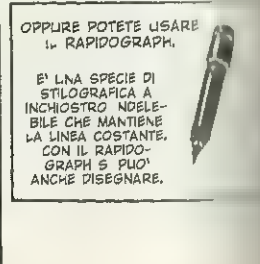
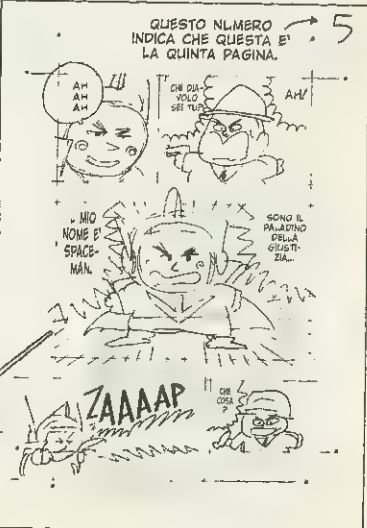
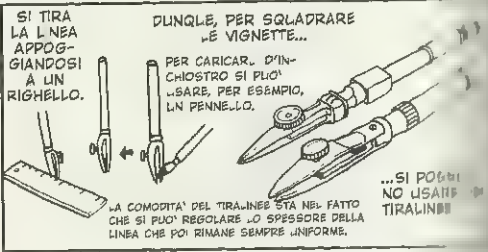
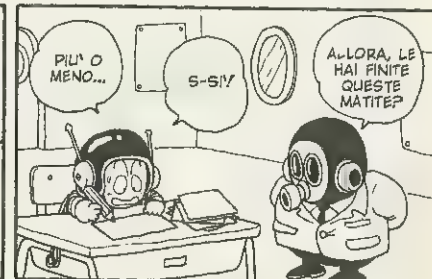
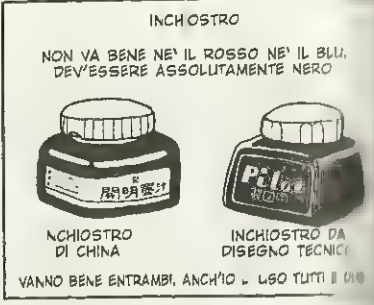
CON L'AGO DI UN COMPASSO SI RIESCONO A BUCARE CIRCA CINQUE FOGLI

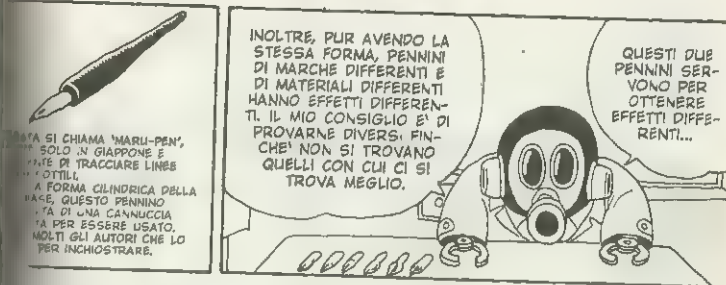
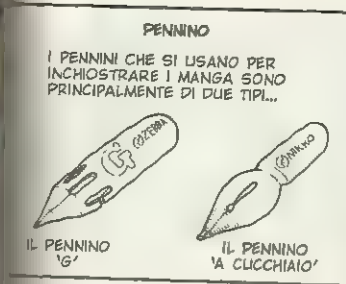
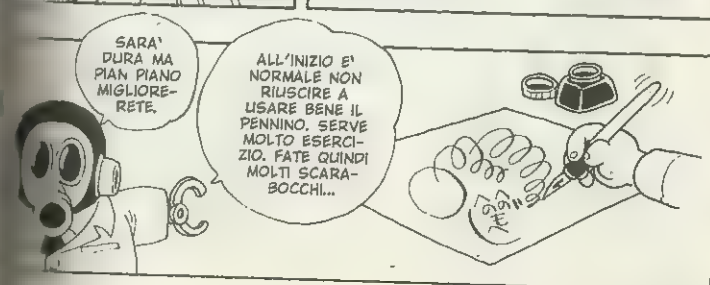
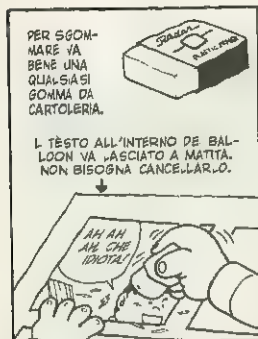


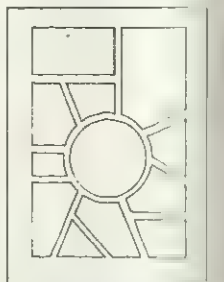
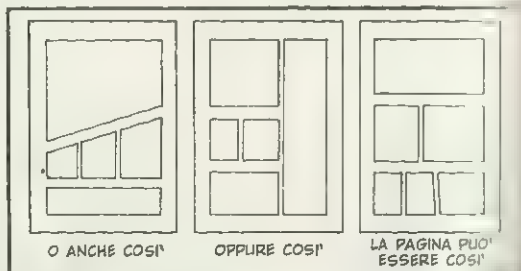
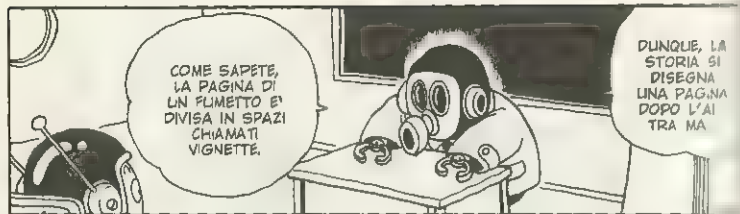
scuola di manga

FORSE

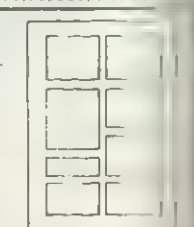
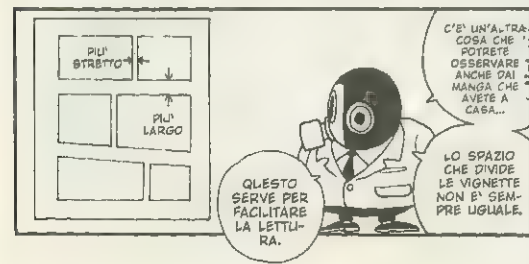
10







PER ESEMPIO, CON UNA DIVISIONE DEL GENERE TROPPO SI CAPISCE QUALE VIGNETTA SIA DA LEGGERE PRIMA



ANCHE UNA DIVISIONE DEL GENERE E' DIFFICILE DA INTERPRETARE, QUINDI MEGLIO EVITARLA.

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!



scuola di manga

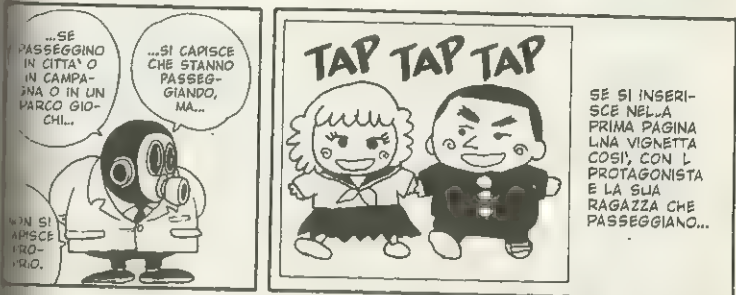
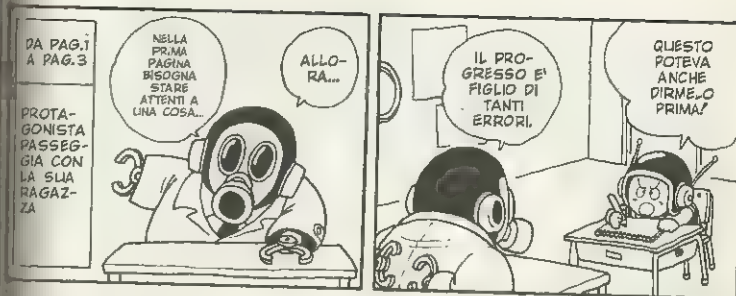
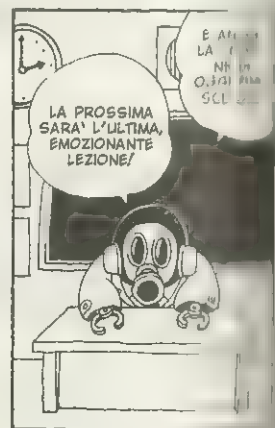
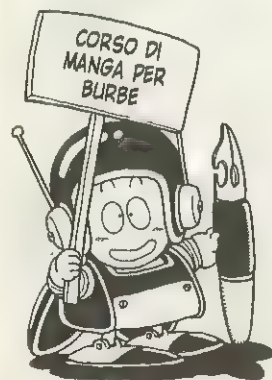
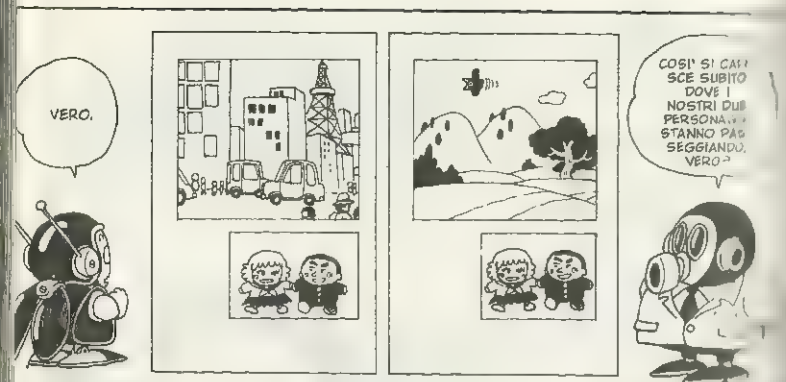
FORSE

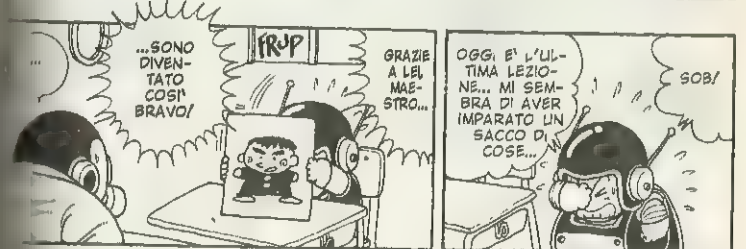
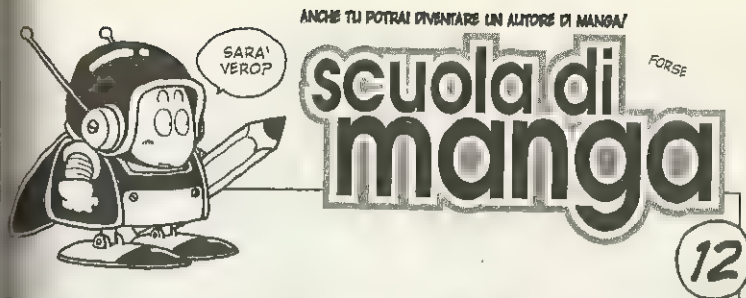
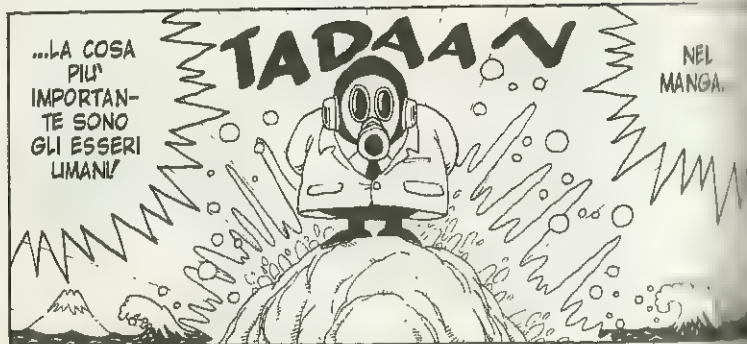
11

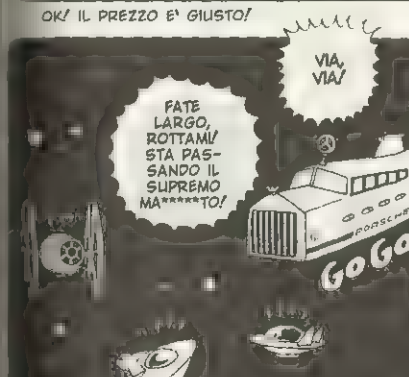
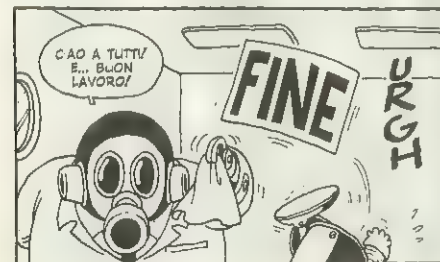
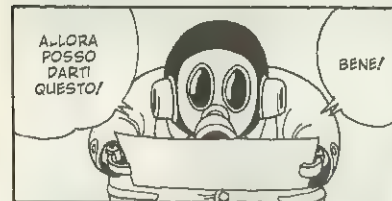
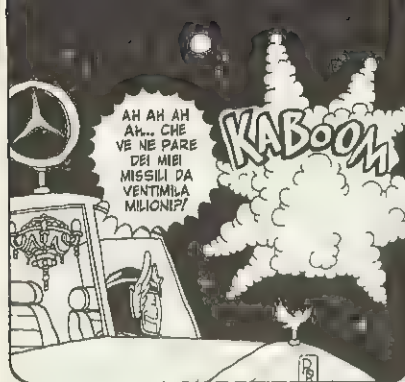


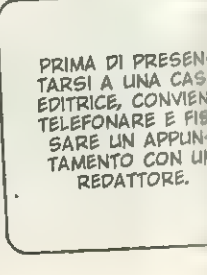
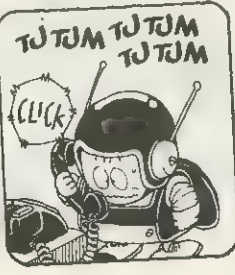
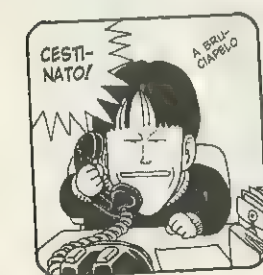
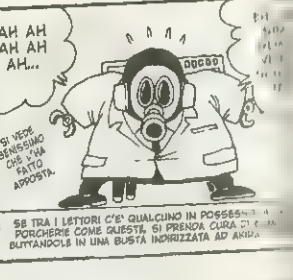
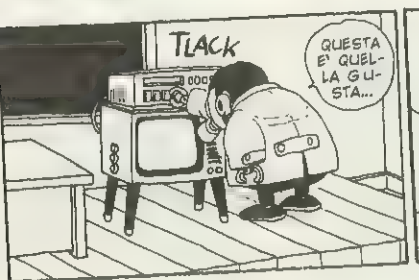
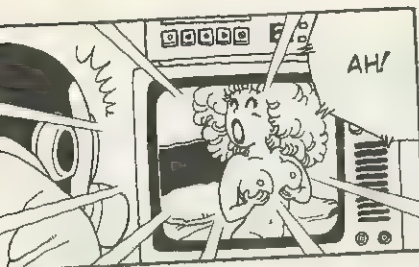
30	20 29	18 19	17	10 16	6 9	4 5	1 2	PAGINA
	BATTAGLIA CONTRO GLI EXTRATERRESTRI	PROTAGONISTA SI TRASFORMA	RAZZA DEL PROTAGONISTA IN PERICOLO	GLI EXTRATERRESTRI DEMOLISCONO LA CITTA'	ESCONO GLI EXTRATERRESTRI	ARRIVA UN LIFO	PROTAGONISTA PASSEGGERA CON LA SUA RAGAZZA	CONTENUTO







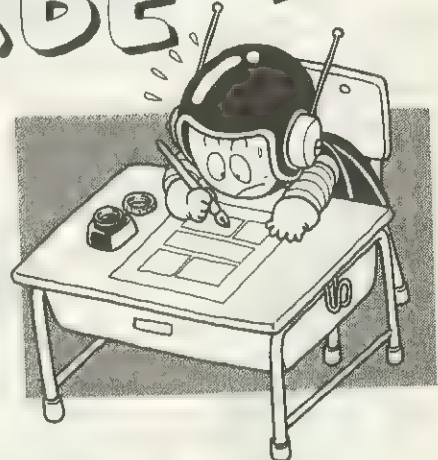




DOVEVA ESSERE GIA' FINITA CORSO DI MANCA PER BURBE

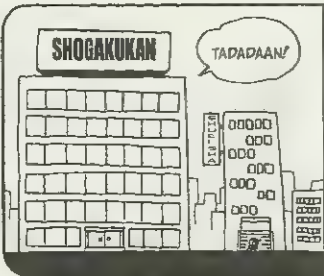
QUESTA LEZIONE
E' DAVVERO
L'ULTIMA

QUESTA LEZIONE SUPPLEMENTARE E' DOVUTA A TUTTE LE LETTERE IN CUI VOI DESIGNATORI IN ERBA AVETE CHIESTO LUMI E COME PROPORRE I VOSTRI LAVORI A UN EDITORE. VE LO SPIEGHERO' IN QUESTA LEZIONE CHE SARA' DAVVERO L'ULTIMA! COSI' E' DECISO!

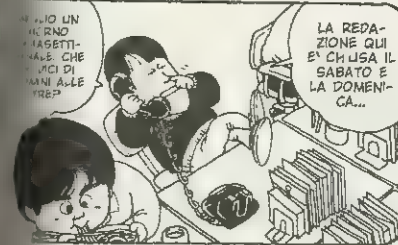




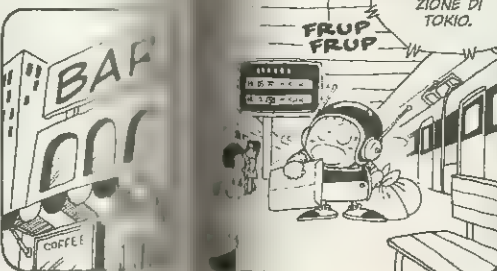
CAPITA CHE I FILI TIMIDI SI LASCIANO PRENDERE DALL'EMOZIONE E NON RIESCANO A PARLARE CON IL LORO INTERLOCUTORE. E' MEGLIO ANNOTARSI QUELLO CHE SI VUOLE DIRE.



SPERANDO CAMPIANO SI LASCIANO INTIMIDIRE DALLE TIMIDE SIONI DEI PALAZZI IN QUESTI ABBA... METTERSI A PARLARE CON QUELLA DELLA 1999 EDITRICE SHOGAKUKAN SI TROVA PROPRIO IL PIANO

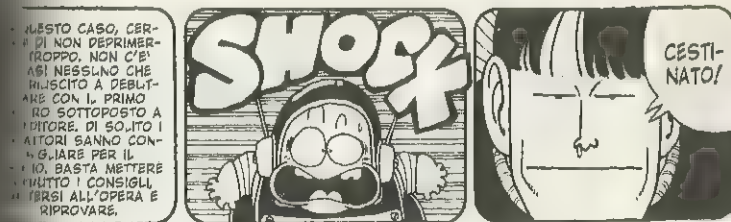
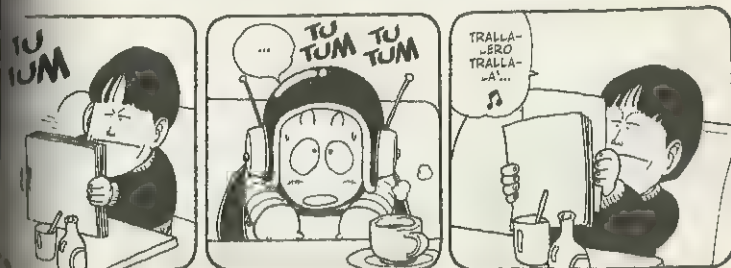
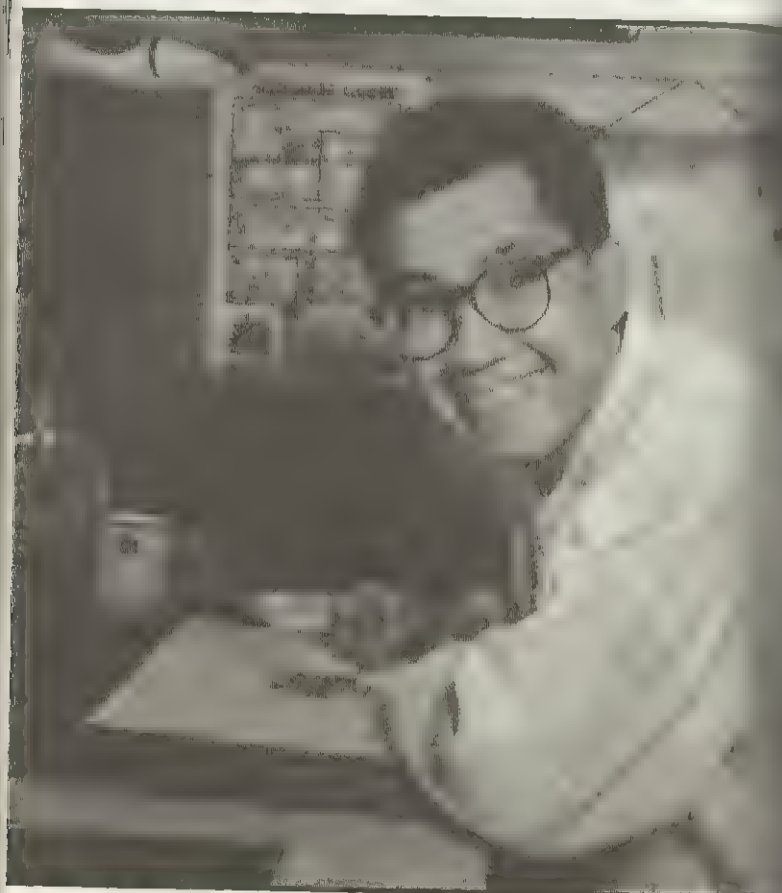


QUALCHE VOLTA, SFORTUNATO VUOLE CHE VI CAPITI DI PARLARE CON UN REDATTORE STRAMPALATO COME QUESTO. SE QUESTO VI INTIMIDISCE, E' PER COLPA DEL TELEFONO. QUANDO LO INCONTRERETE DI PERSONA, SARA' ANCHE PEGGIO. NO, SCHERZAVO... I REDATTORI SONO TUTTI BRAVE PERSONE... O ALMENO CREDO.



TORIYAMA

SCUOLA DI MANGA



BASTERA' COMPRARE QUESTE TRE COSE.



INCHIOSTRO NERO DA DISEGNO

PENNINO

CANNUCCIA

ECCO UNA VISTA DALL'ALTO.



CANNUCCIA



PENNINO

LA PARTE TRATTEGGIATA E' LA PARTE INCAVATA...

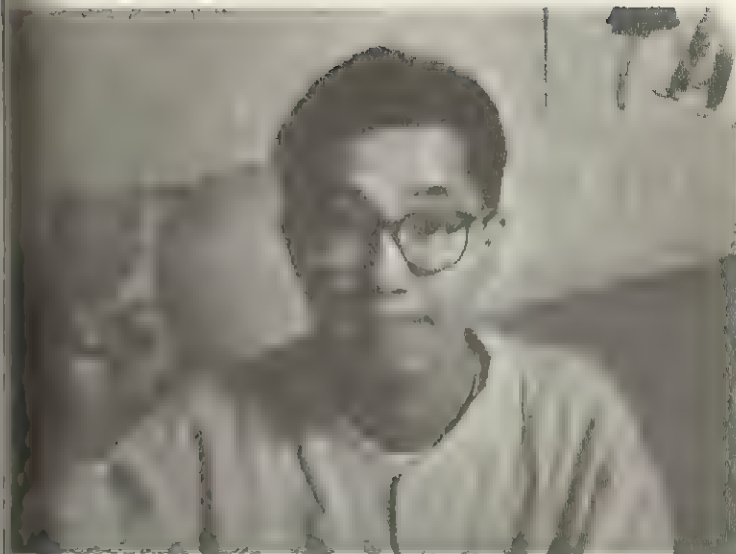
A CASA, PER PRIMA COSA PROVIAMO A INSERIRE IL PENNINO SULLA CANNUCCIA.



EDDAI, ENTRA!

LA CANNUCCIA SI MANEGGIA MEGLIO SE SI INFILA IL PENNINO LEGGERMENTE IN PROFONDITA'.

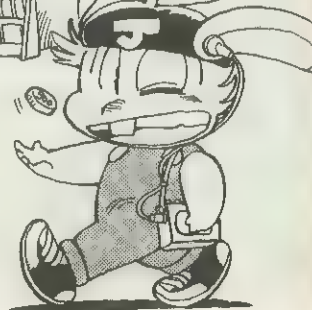
INSERIAMO IL PENNINO NEL SOLCO CURVILINEO DELLA CANNUCCIA.



EH? EH?



PER PRIMA COSA PRENDIAMO UN PO' DI RISPARMI E ANDIAMO IN CARTOLERIA.



ANDARE DIRETTAMENTE IN UN NEGOZIO DI COLORI PER ARTISTI RISCHIA DI CONFONDERE LE IDEE PER LA QUANTITA' DI ARTICOLI DISPONIBILI.

VA BENISSIMO LA CARTOLERIA PIU' VICINA, ANCHE UNA NON SPECIALIZZATA, DI QUELLE CHE VENDONO ANCHE I LIBRI.

PROVIAMO A DISEGNARE TUTTO QUELLO CHE CI CAPITTA!

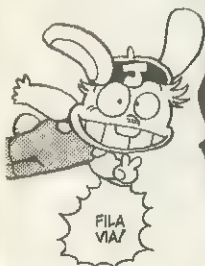
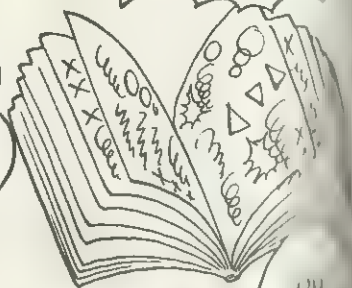


SONO
RIKA

DOPO AVER INTIN-
TO IL PENNINO
NELL'INCHIOSTRO,
USIAMO LE PACHINE
AVANZATE DEI
VECCHI QUADERNI
PER PROVARE A
DISEGNARE CEN
CHI, CROCI, LINEE
A ZIG ZAG.

DOPO AVER
RIEMPITO UN
QUADERNO INTE-
RO, I MIGLIORA-
MENTI SARANNO
VISIBILI!

E' IMPORTANTE ABI-
TUARSI A USARE IL
PENNINO. PER QUANTO
LINO SIA ABILE CON
LA MATITA, QUESTO
NON BASTA A DIVEN-
TARE UN PROFESSIO-
NISTA.



FILA
VIA!

COSA
DA EVI-
TARE!



OH
NO!
USA
IL
DI
BI
DI
LA

SE PRIMA SI BAGNA
CON UN PO' D'IN-
CHIOSTRO VIENE
ANCORA MEGLIO!

SFREGHIA-
MOLO CON
DOLCEZZA,
COME PER
TOGLIERE
DELLO
SPORCO
LEGGERO.

DOPO AVER
INSERITO SAL-
DAMENTE IL
PENNINO
NELLA CAN-
NUCCA, PULIA-
MOLO CON UN
FAZZOLETTO
DI CARTA!

PULISCI
PULISCI

SE PERO'
SI SFREGA
CON TROP-
PA ENER-
GIA...

STRAP

LAZZOLETTINO DI
SI STRAPPA
ANDO I RESI-
ATTACCATI AL
PENNINO!



QUESTO
E' IL MOVI-
MENTO DA
FARE!

SPLUSH

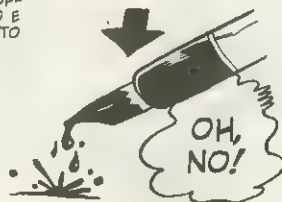
AH!

E
POI...

APRIAMO
FINAL-
MENTE IL
BOCCETTI-
NO DEL-
L'INCHIO-
STRO E
PROVIAMO
A INTIN-
GERE IL
PENNINO
NELL'IN-
CHIO-
STRO!

SE SI INTINGE IL
PENNINO TROPPO
IN PROFONDITA',
SI RISCHIA DI
TIRARE SU TROP-
PO INCHIOSTRO E
SPORCARE TUTTO
INTORNO...

LA SFREGARE IL
PENNINO SULLA PARETE
DELLA BOCCA
DEL BOCCHETTO PER
TOGLIERE L'INCHIOSTRO
Eccesso! (COSI'
NON SI SPORCA
IL BORDO DEL
CONTENITORE).



OH,
NO!

SI PARTE CON MAGGIORE
PRESSIONE E SI DIMINUISCE
MAN MANO.

ADESSO,
TRACCIAMO
LE LINEE
PROVIAMO
A VARIARE
LA PRES-
SIONE SUL
PENNINO!

LINEE
LUNGHE

LINEE
BREVI

TRACCIA-
MO DELLE
LINEE SUL
FOGLIO,
DALL'ALTO
VERSO IL
BASSO.

ECCO LA
LEZIONE
SUCCESSI-
VA SUL-
L'USO DEL
PENNINO!

BISOGNA TENERE
LA CANNUCCIA CON
LA STESSA FORZA
CON CUI SI TENGO-
NO LE BACCHETTE
PER MANGIARE.

LINEE
LUNGHE

LINEE
BREVI

BUON
APPETITO!

CATTIVO
ESEMPIO

QUESTA NON
VA BENE, LA
PRESSIONE È
COSTANTE.

SI FA SCIVOLARE LA
MANO IN LINEA RETTA,
PARALLELAMEN-
TE AL
TRATTO CHE SI TRACCIA.

SI GIOCA SOLO DI
POLSO, SENZA SPO-
STARE IL BRACCIO.

NON SI DEVE
STRINGERE LA
CANNUCCIA CON
TROPPO FORZA.

IL TRATTO
RISULTA
IRREGOLA-
RE!

SE SI STRINGE
TROPPO LA
CANNUCCIA È
PIÙ DIFFICILE
OTTENERE UNA
BELLA LINEA.

SE VUOI... POSSO
PARTIR UNA MANO
IO...

LINEA
PIATTA

LINEA
IRREGOLARE

NEL
SENSO
DELLA
FRECCIA

CURVA
AMPIA

CURVA
STRETTA

QUI CI SI
METTE FORZA.

...E QUI SI LASCIA
ANDARE.

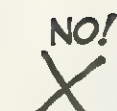
FORZA! PROVIAMO A
RIEMPIRE UN QUADER-
NO DI LINEE RETTE E
DI CURVE!

SICCOMO
SERVE DA
DISEGNARE
SOLO LE
RETTE, A
PROVIA
DISEGNA
LINEE

ULTIMAMENTE
ANCHE I PORTAMINE
VANNO BENE PER-
CHE' HANNO MINE
CHE SI ROMPONO
MENO FACILMENTE.

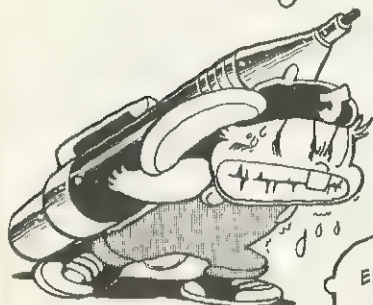


UNA PUNTA
LEGGERMEN-
TE ROTONDA
E' QUELLA
MIGLIORE.



UNA PUNTA
TROPPO AGUZZA
SI ROMPE PIU'
FACILMENTE ED
E' DIFFICILE
OTTENERE UN
TRATTO UNIFORME.

FACCIAMO
ANCHE
ATTENZIONE
A COME TEM-
PERIAMO LA
MATITA.



EH... CHE
PESO!



NON RISPAR-
MIATE SULLA
MATITA! LE PIU'
CARE SONO
PROPRIO LE
MIGLIORI!



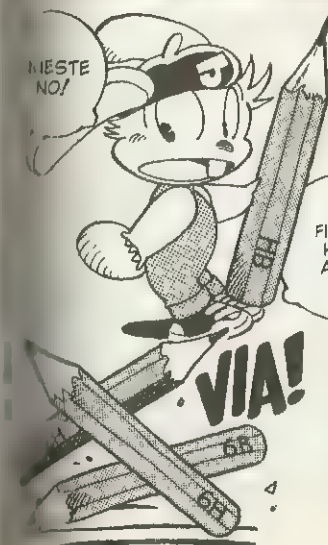
MATITA
ECONOMICA



MATITA
COSTOSA

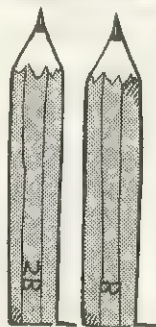
BELLO

LE MATITE PIU'
ECONOMICHE
SPESSE
LASCIANO UN
SOLCO PIU'
PROFONDO
SULLA CARTA
QUANDO CAN-
CELLATE.



MIESTE
NO!

FINO ALLA
HB PUO'
ANDARE.

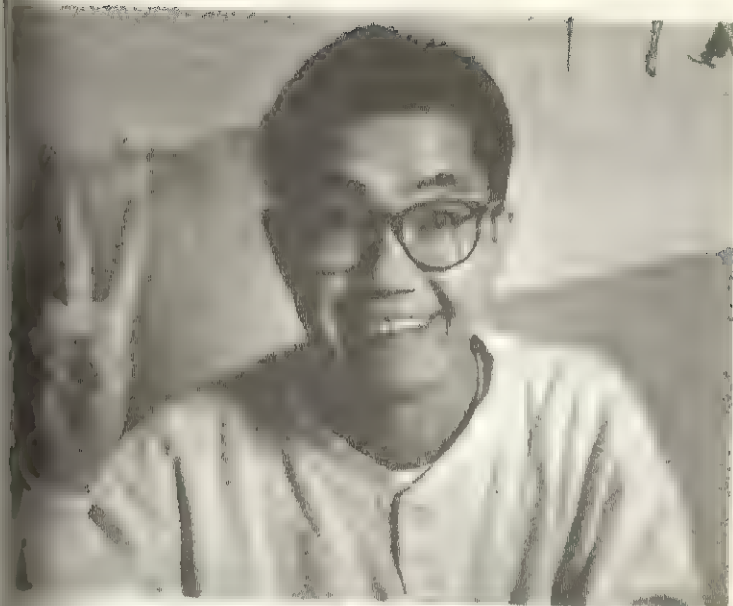


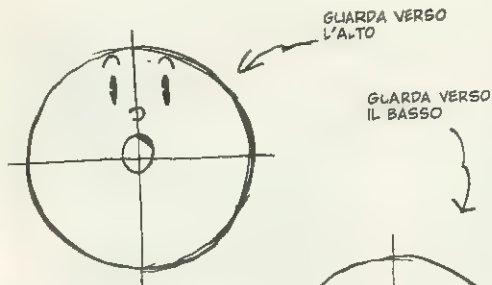
2B

B

PRIMA DI
TUTTO
SCEGLIAMO
LA NOSTRA
MATITA.

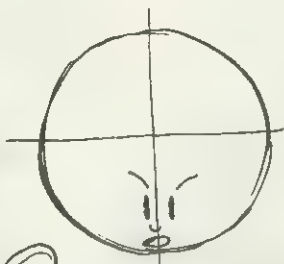
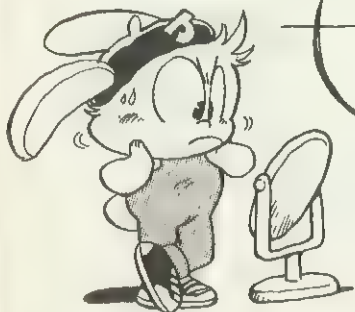
CERCHIAMO DI USARE UNA MATITA DALLA
MINA MORBIDA. LA MATITA SERVE SOLO
PER I DISEGNI PRELIMINARI E SE E'
TROPPO DURA SCAVA DEI SOLCHI NELLA
CARTA, RENDENDO DIFFICOLTOSA L'IN-
CHIOSTRAZIONE COL PENNINO.





GUARDA VERSO
IL BASSO

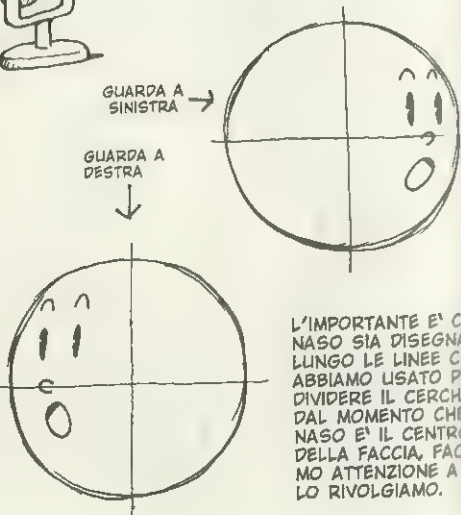
NOTATE CHE DIS-
GNANDO GLI OCCHI
E IL NASO IN
BASSO SI HA L'IM-
PRESSIONE CHE IL
VOLTO GUARDI A
TERRA, MENTRE
SI DISEGNANO IN
ALTO SEMBRA CHE
SIA RIVOLTO IN
ALTO.



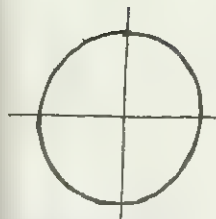
GUARDA A
SINISTRA

GUARDA A
DESTRA

ALLO STESSO
MODO, SE GLI
OCCHI SONO
DISEGNATI NELLA
META' DESTRA
DELLA SFERA, IL
VOLTO SEMBRA
GUARDARE A
DESTRA, SE
SONO DISEGNATI
NELLA META'
SINISTRA, SEM-
BRA GUARDARE
A SINISTRA.



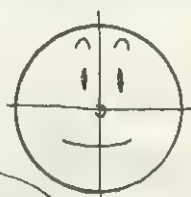
L'IMPORTANTE E' CHE IL
NASO SIA DISEGNATO
LUNGO LE LINEE CHE
ABBIAMO USATO PER
DIVIDERE IL CERCHIO/
DAL MOMENTO CHE IL
NASO E' IL CENTRO
DELLA FACCIA, FACCIA
MO ATTENZIONE A DOV-
LO RIVOLGIAMO.



DIVIDIAMO LA CIRCON-
FERENZA IN QUATTRO
PROPRIO COME SI
DIVIDEREBBE IN QUAT-
TRO UNA TORTA.



TRACCIAMO UNA
CIRCONFERENZA
CON MANO LEG-
GERA.



PROVIAMO A
DISEGNARE A
PIACERE OCCHI,
NASO E BOCCA.



ADESSO CHE SIETE DIVENTATI BRAVI A DISEGNARE A MATITA, PROVIAMO A RIPASSARE IL SEGNO CON IL PENNINO.



ATTENTI A NON RIPASSARE A CHINA ANCHE IL SEGNO A CROCE CHE DIVIDE LA SFERA.



CHE EFFETTO STRANO...



DOPO AVER INCHIOSTRATO IL DISEGNO, LASCIAMO...O ASCIUGARE BENE.

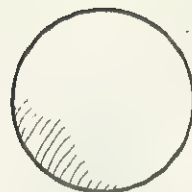


BASTERA' AGGIUNGERE I CAPELLI E IL NOSTRO VOLTO SARA' COMPLETO!

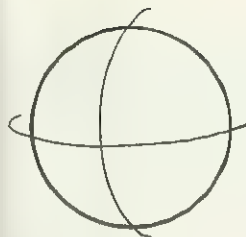


UNA VOLTA CHE SI E' ASCIUGATO, CANCELLIAMO CON LA GOMMA I SEGNI A MATITA.

ADESSO, AL POSTO DEL CERCHIO, PROVIAMO A DISEGNARE UNA SFERA DA TRASFORMARE IN VOLTO.



CERCHIAMO DI DARE TRIDIMENSIONALITA' ALLA SFERA.



DIVIDENDO LA SFERA IN QUATTRO, DOVREMO OTTENERE QUESTO EFFETTO.

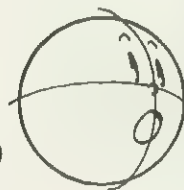
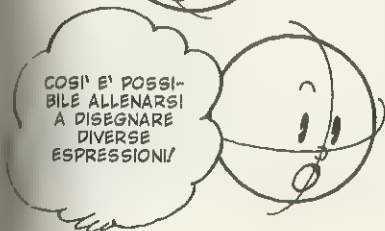


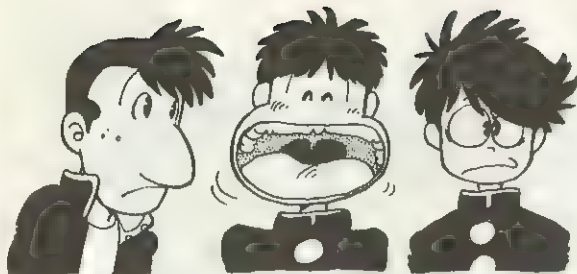
WOW!



METTIAMO IL NASO NEL PUNTO IN CUI LE LINEE SI INCROCIANO, POI AGGIUNGIAMO GLI OCCHI E LA BOCCA.

COSI' E' POSSIBILE ALLENARSI A DISEGNARE DIVERSE ESPRESSIONI!





PRENDETE LE CARATTERISTICHE PIU' EVIDENTI DEL VISO DEI VOSTRI COMPAGNI E PROVATE A DISEGNARLE, ESAGERANDO LE ULTERIORMENTE.

COMPLETATO IL DISEGNO A MATITA, INCHIOSTRATELO SUBITO. CERCATE DI ABITUARVI ALL'USO DEL PENNINO.

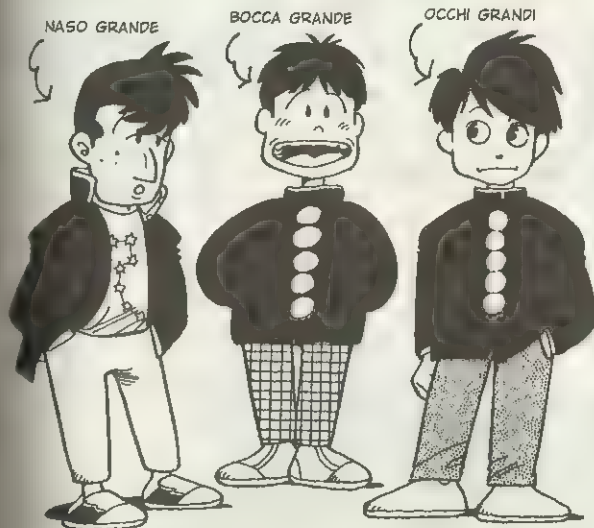


NEL CASO DELLE RAGAZZE E' MEGLIO ESALTARNE I PREGI, SE VI PREME LA VITA.

E' IMPORTANTE CHE IL MANGA PIACCIA A PIU' GENTE POSSIBILE!



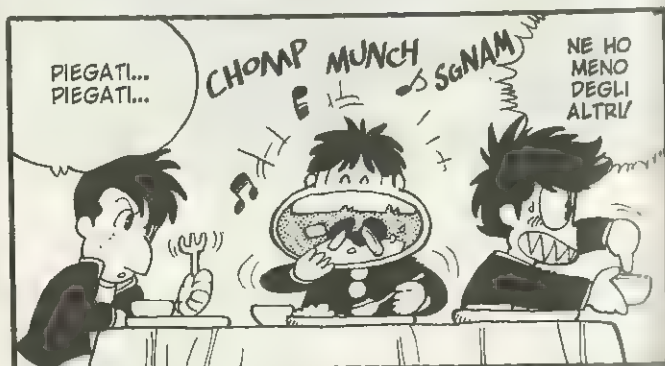
SE PENSATE CHE UN DISEGNO VI SIA RIUSCITO BENE, PROVATE A MOSTRARLO AI COMPAGNI DI CLASSE. LE REAZIONI E I COMMENTI SONO MOLTO IMPORTANTI. SIA QUANTI SONO POSITIVI CHE QUANTI SONO NEGATIVI.



PROVATE A OSSERVARE LE CARATTERISTICHE DEI VOLTI DEI VOSTRI COMPAGNI DI CLASSE.



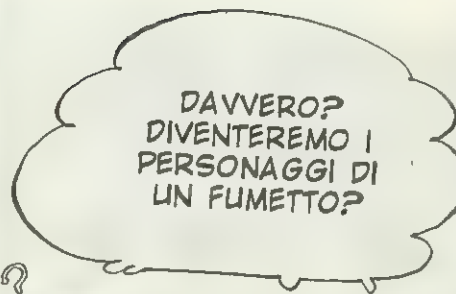
I TRE DURANTE UN COMPITO IN CLASSE



I TRE A PRANZO ALLA MENSA SCOLASTICA



I TRE CHE GIOCANO A BASEBALL



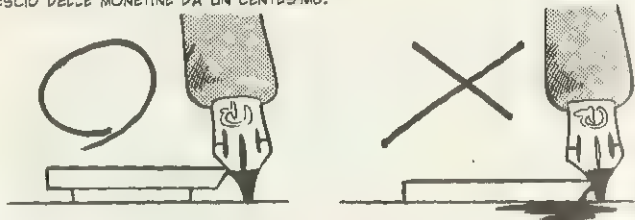
QUANDO SARETE RIUSCITI A DISEGNARE SENZA DIFFICOLTÀ LE CARICATURE DEI VOSTRI COMPAGNI DI CLASSE, SCEGLIETENE TRE E PROVATE A FARNE DEI VOSTRI PERSONAGGI.



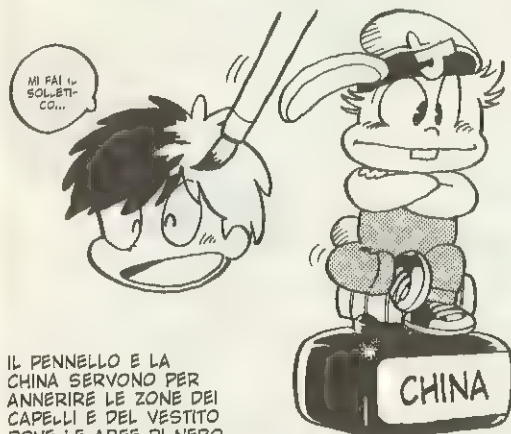


PROVATE
ANCHE UN
RIGHELLO
CENTIMETRI

A CASA CON DEL NASTRO ADESIVO FISSATE SUL
ROVESCIO DELLE MONETINE DA UN CENTESIMO.



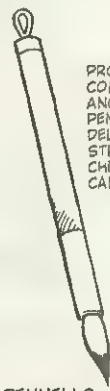
COSI' FACENDO SARA' PIU' DIFFICILE CHE, QUANDO TIRERETE UNA LINEA COL
PENNINO USANDO IL RIGHELLO, L'INCHIOSTRO VI SCIVOLI GIU' LUNGO IL
RIGHELLO FACENDO UNA MACCHIA STILE PIPPI A LETTO.



MI FAI IL
SOLLETTI-
CO...

IL PENNELLO E LA
CHINA SERVONO PER
ANNERIRE LE ZONE DEI
CAPELLI E DEL VESTITO
DOVE LE AREE DI NERO
SONO PIU' AMPIE.
FARLO CON IL PENNINO
SAREBBE UNO SPRECO
DI TEMPO.

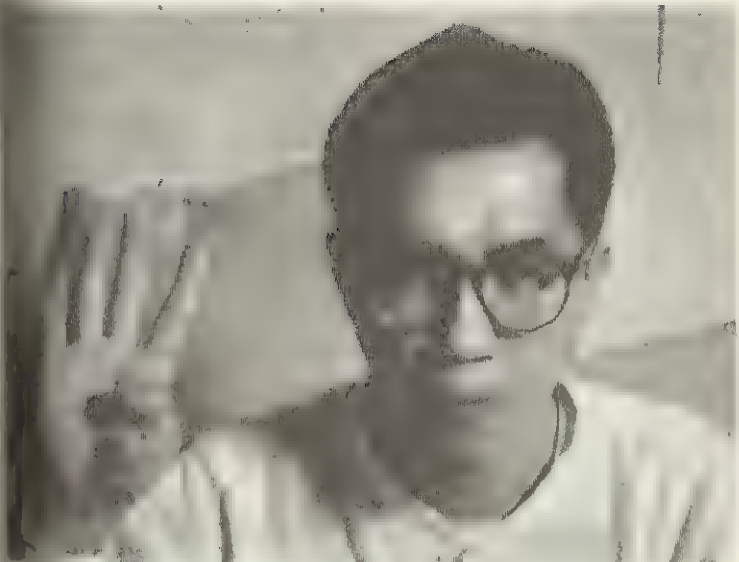
BASTA CHE SIA DI
COLORE NERO. LA CHINA
PER CALLIGRAFIA VA A
MALE. NON NE SERVE
UNA DAMIGIANA.



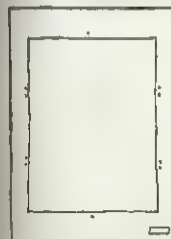
PROVATE A
COMPRARE
ANCHE UN
PENNELLO
DELL'INCHIO-
STRO DI
CHINA DA
CALLIGRAFIA

PENNELLO

BASTA CHE LA
PUNTA SIA FINE
E VA BENE
ANCHE SE E' UN
PO' GROSSO.



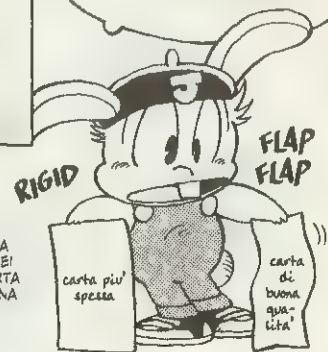
CARTA DA
DISEGNO
PER FILMETTI



CARTA LISCIA
DI BUONA
QUALITA'



FINORA AVETE USATO DEI
QUADERNI PER DISEGNA-
RE, MA E' QUASI ARRIVA-
TO IL MOMENTO DI USARE
DELLA CARTA DA DISE-
GNO.



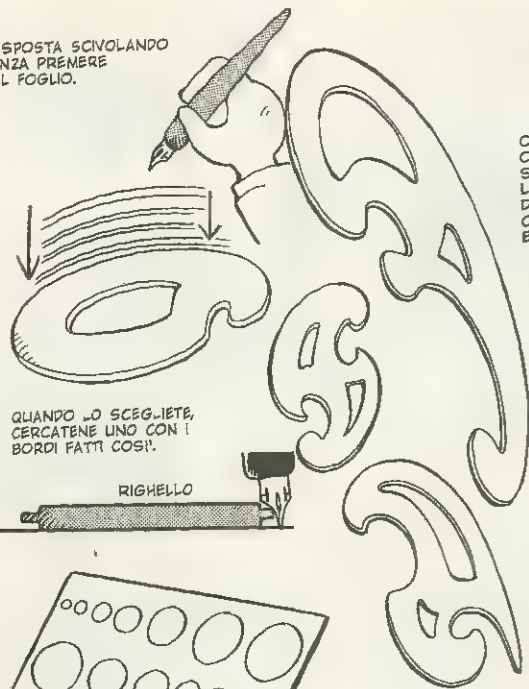
RIGID

FLAP
FLAP

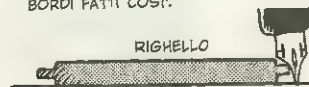
SONO IN VENDITA ANCHE
DEI FOGLI GIA' PREPARATI
PER DISEGNARE I MANGA
IN TUTTA COMODITA'. PEC-
CATO CHE SIA DIFFICILE
TROVARE DEI NEGOZI CHE
NE SIANO PROVISTI.

ANDIAMO IN
COLORIFICIO A
COMPRARE DEI
FOGLI DI CARTA
LISCI DI BUONA
QUALITA'.

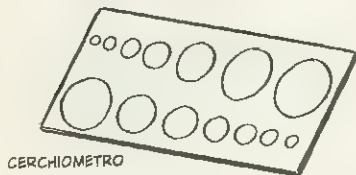
SI SPOSTA SCIVOLANDO
SENZA PREMERE
SUL FOGLIO.



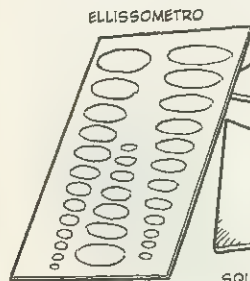
QUANDO LO SCEGLIETE,
CERCATENE UNO CON I
BORDI FATTI COSÌ.



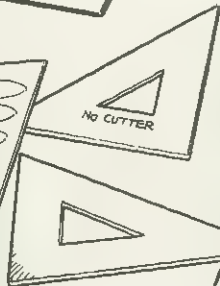
RIGHELLO



CERCHIOMETRO



ELLISSOMETRO



SQUADRE
PIÙ GRANDI
POSSIBILI

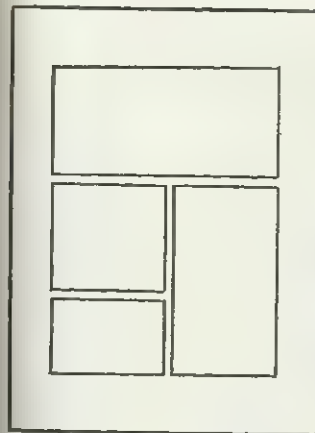


RIGHELLO DA
30 CENTIMETRI

CON I RIGHELLI
CURVILINEI
SARÀ POSSIBILE
TRACCIARE
DELLE LINEE
CURVE BELLE
E PULITE.

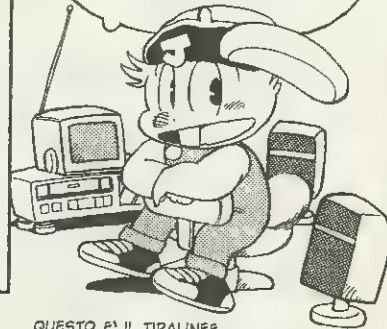
SI TROVANO DEI
SET CON LE
TRE MISURE,
PICCOLA, MEDIA
E GRANDE. E'
QUANTO VI
BASTA.

QUANDO I
RISPARMI VE LO
CONSENTIRAN,
NO, POTRETE
PERMETTERVI
ANCHE QUESTI
ALTRI RIGHELLI



IL TIRALINEE CON-
SENTE DI TRACCIARE
DELLE BELLE LINEE
MA HA IL DIFETTO DI
ESSERE UN PO' CARO.

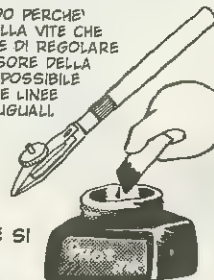
I FUMETTI SONO
COMPOSTI DA VIGNET-
TE SQUADRATE COME
QUESTE.



QUESTO È IL TIRALINEE.

È COMODO PERCHÉ
GRAZIE ALLA VITE CHE
CONSENTE DI REGOLARE
LO SPESSORE DELLA
LINEA, È POSSIBILE
TRACCIARE LINEE
SEMPRE UGUALI.

I CONTORNI
DELLE
VIGNETTE SI
TRACCIANO
A PENNA-
RELLO O
CON UN
ATTREZZO
CHIAMATO
TIRALINEE.

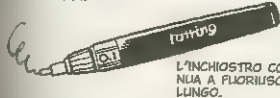


COME SI
USA

SI INTINGE NELL'INCHIOSTRO UN
PEZZO DI CELLULOIDE TAGLIATO
SOTTILE.

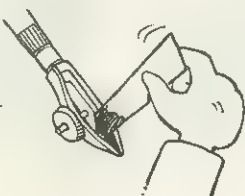
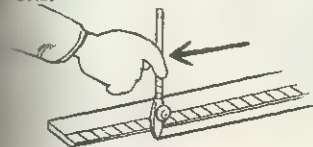
SI FA DEPOSITARE UN PO' DI
INCHIOSTRO TRA LE LAME DEL
TIRALINEE.

IL RAPIDOGRAPH È RICARICABILE
ED È MOLTO COMODO, MA HA IL
DIFETTO DI ESSERE COSTOSO. INOLTRE
NON È POSSIBILE VARIARE LO
SPESSORE DELLA LINEA E NE
SERVONO DI DIVERSI È UN
PO' DURA.



L'INCHIOSTRO CONTI-
NUA A FLUIRSCIRE A
LUNGO.

LA LINEA SI TRACCIA USANDO IL
TIRALINEE E TENENDO IL TIRALINEE
PERDICOLARE RISPETTO AL PIANO
DEL FOGLIO.



CI SONO TANTI
TIPI DI PENNINI.

LO
SAPEVA-
TEP



MARU-PEN
(A CORPO
CILINDRICO)
SERVE SOPRA-
TUTTO NEI PARTI-
COLARI ULTRA-
DETTAGLIATI.
NECESSITA DI
UNA CANNUCCIA
APPOSITA.



PENNINO A
CUCCHIAIO
PER CHI HA
L'ABITUDINE DI
CALCARE
MOLTO SUL
PENNINO, E'
PIU' CONSIGLI-
GIABILE QUE-
STO DEL G-
PEN.



G-PEN
E' IL TIPO DI PEN-
NINO CHE CONSIG-
LIO A CHI INIZIA
E' FACILE VARIARE
LO SPESSORE
DELLA LINEA
SECONDO LA
PRESSIONE CHE
SI IMPRIME.

E' MEGLIO EVITA-
RE IL TAGLIERINO IN
CHE LA LAMA
RISCHIA DI ROMPERE
SI O SCIVOLARE

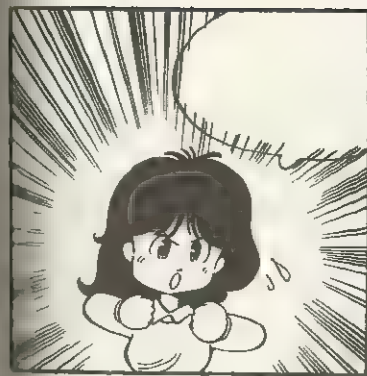
SEGA
SEGA

SI PUO' TAGLIARE CON UN
COLTELLO O CON UN SEGNETTO.

QUANDO VI
SARETE ABILITATI
ALL'USO DEL
PENNINO, PROVARE A
MODIFICARE LA
CANNUCCIA

FLIP

SE LA CANNUCCIA E' DI PLASTICA,
LA SI PUO' AMMORBIDIRE CON UN
ACCENDINO PRIMA DI TAGLIARE. IL
PENNELLO E IL PENNINO SI USANO
MEGLIO SE SONO CORTI



L'USO DEL CORRETTORE
BIANCO

QUANDO LE LINEE
SBORDANO COME IN
QUESTA VIGNETTA, SI
USA IL BIANCO PER
CANCELLARE LE PARTI
INUTILI.

MISCOLATELO BENE
PRIMA DELL'USO.
NON DEVE ESSERE
TROPPO DENSO, FUNZIONE-
RA MEGLIO. NON
STINGETE ECCESSI-
VAMENTE IL PEN-
NELLO, FINIRESTE
PER CANCELLARE
INVECE SER-
VIRE.



USATE UN
PENNELLO DA
CALLIGRAFIA
PIUTTOSTO
SOTTILE.



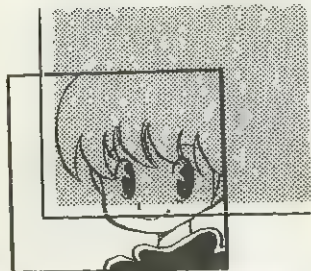
MOLTI USANO DELLA NORMALE
TEMPERA BIANCA.

EVITATE DI
CANCELLARE
CON UN COLPO
UNO DI PEN-
NELLO SE
USATE CON
IL PENNELLO
PIU' VOLTE,
MOSTRO
RISCHIA
DI MACCHIARE.
ATTEN-
TE!



STA DIFFONDENDOSI ANCHE L'USO
DEL BIANCHETTO CORRETTORE
DOTATO DI PENNELLINO.

COME SI USA IL RETINO



SENZA STACCARE LA PELLICOLA ADESIVA, SOVRAPPONETE IL FOGLIO DEL RETINO ALLA PARTE DEL DISEGNO SU CUI LO VOLETE APPLICARE. RITAGLIATE SOLO QUELLO CHE VI SERVE. SE QUANDO TAGLIATE PREMETTE TROPPO SUL TAGLIERINO, FINIRETE PER TAGLIARE ANCHE IL SUPPORTO, OVVERO IL FOGLIO SOTTOSTANTE LA PELLICOLA. RICORDATE SEMPRE CHE IL RETINO VA TAGLIATO CON DELICATEZZA!



SUPPORTO

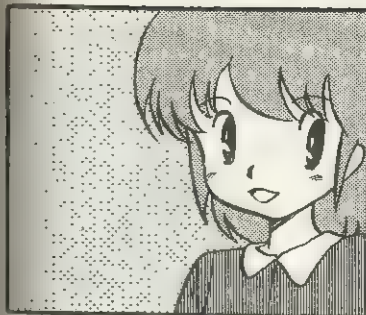
CON L'UNGHIA



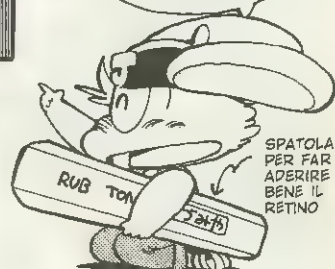
CON LA SPATOLA

LA PARTE DEL RETINO CHE SI VIENE A SOVRAPPORRE ALLA LINEA NERA DEL DISEGNO NON APPARIRÀ IN STAMPA, QUINDI NON DIVENTATE MATTI PER RITAGLIARE ENTRO I BORDI. LE PARTI DI SCARTO, ECCEZION FATTA PER QUELLI PIÙ GRANDI, NON SONO UTILIZZABILI, QUINDI POTETE BUTTARLE VIA. DOPO AVER CONTROLLATO CHE TUTTA LA PARTE DA RETINARE SIA BEN COPERTA, USATE IL DORSO DELL'UNGHIA O LA SPATOLA PER SFREGARE CON FORZA SUL RETINO DI MODO CHE LA PELLICOLA ADESIVA SI INCOLLI STABILMENTE.

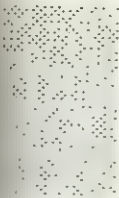
SE SFREGATE APPOGGIANDO IL SUPPORTO DEL RETINO A PROTEGGERE LA PARTE, NON RISCHIERETE DI FAR STROPICCIARE LA PELLICOLA E L'EFFETTO SARA' OTTIMALE!



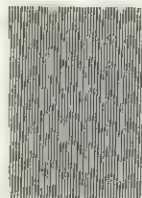
PER RENDERE UN FUMETTO PIÙ FINEMENTE LAVORATO, ESISTE UNA PELLICOLA ADESIVA CHIAMATA RETINO.



SPATOLA PER FAR ADERIRE BENE IL RETINO



RETINO A PUNTI



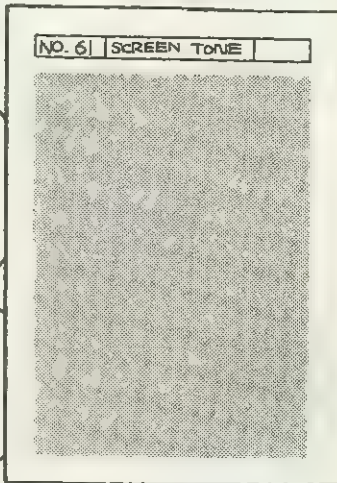
RETINO A RIGHE

PROVATE AD ANDARE IN COLORIFICO A PROCURARVI ALMENO QUESTI TRE.

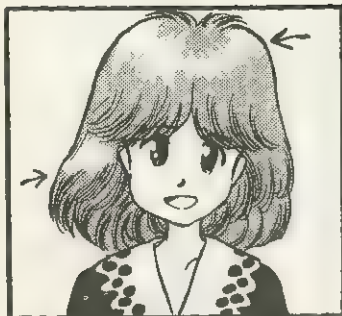
OGNI FOGLIO COSTA PARECCHIO. PREPARATEVI PSICOLOGICAMENTE!



FLAP



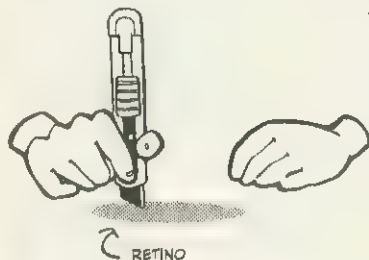
IL RETINO PIÙ USATO È QUESTO, SIA PER DIMENSIONE DEI PUNTI, SIA PER LA DISTANZA FRA I MEDESIMI (PERCENTUALE DI NERO).



COME SI SFUMA UN RETINO

VI E' CAPITATO DI VEDERE DEI DISEGNI IN CUI SUL RETINO APPAIONO DEI RIFLESSI COME QUELLI DEI CAPELLI DE. PERSONAGGIO QUI A FIANCO, VEROP INCREDBILE! L'EFFETTO SI OTTIENE SFUMANDO IL RETINO.

CAMBIAIMO IL MODO DI IMPUGNARE IL TAGLIERINO. SE LO USATE COME VI HO INSEGNATO PRIMA, TAGLIERETE DI NUOVO IL RETINO!



RETINO



VISTO DI LATO

BISOGNA USARE UNA
STA PARTE DELLA
LAMA DEL TAGLIERINO
POCO SOPRA IL PIU'
DELLA LAMA.

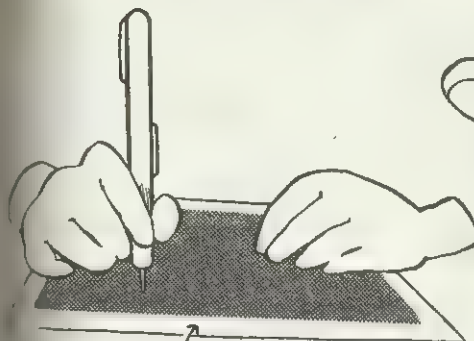


CERCA DI
SFUMARE
PER BENE!

SE CI METTETE TROPPIA ENERGIA PER FARE PIU' IN FRETTA, FINIRETE PER BUCARE IL RETINO. DOVETE ANDARCI PIANO PIANO, GRATTANDO CON LEGGEREZZA, QUASI ACCAREZZANDO LA PELLICOLA CON LA LAMA. QUANDO LA LAMA, GRATTANDO FA UN PICCOLO SGRAAT, ALLORA VUOL DIRE CHE VA BENE.

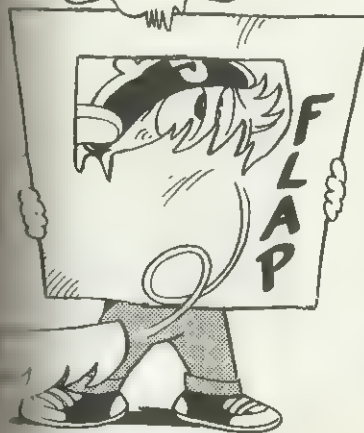
USO DEL TAGLIERINO

PER FARLA BREVE, SI IMPUGNA PRESSAPPOCO COME UNA PENNA.

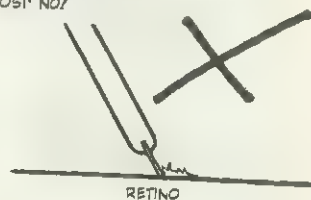


RETINO

AH!

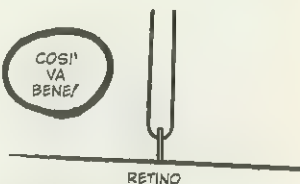


VISTO FRONTALMENTE...
COSI' NO!

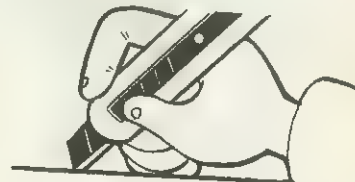


RETINO

COSI'
VA
BENE!

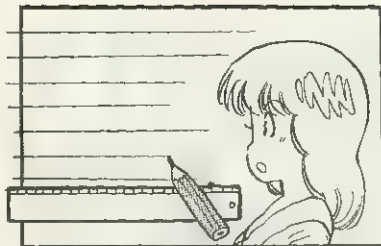


RETINO



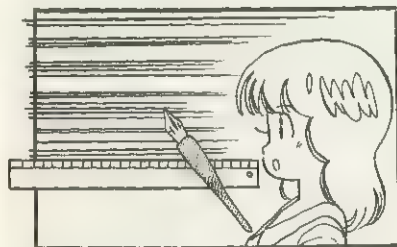
VISTO DI FIANCO

IL TAGLIERINO, SE INCLINATO TROPPO, TAGLIA MOLTO IN PROFONDITA'.



EFFETTO VELOCITA' CON LE SOLE RIGHE PARALLELE.

DECIDETE IL VERSO IN CUI VOLETE TRACCIARE LE RIGHE, PREPARATE UNA LEGGERA TRACCIA A MATITA USANDO IL RIGHELLO. NON OCCORRE ESSERE PRECISISSIMI.



POI BASTA LASCIARSI ANDARE E TIRARE LE RIGHE FACENDO SCIVOLARE IL RIGHELLO SULLA TRACCIA. RILASSATEVI! L'EFFETTO E' PIU' BELLO SE LE RIGHE NON SONO TUTTE IDENTICHE!

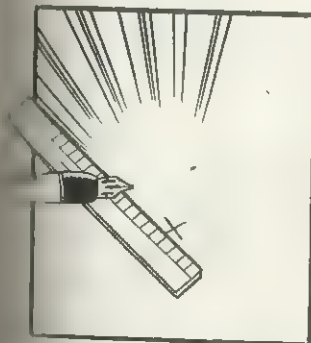
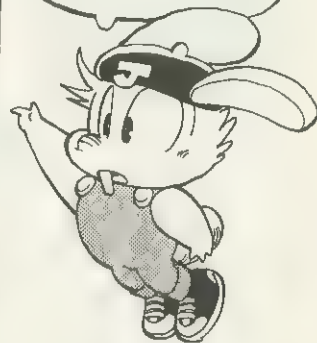


ALLA FINE CANCELATE LE PARTI CHE HANNO SBORDATO DALLA VIGNETTA ED E' FATTA!

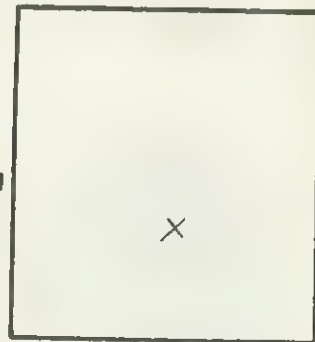
DATE LIBERO SFOGO ALLA FANTASIA PER CREARE EFFETTI ORIGINALI!



LE LINEE CINETICHE CHE DANNO IL SENSO DELLA VELOCITA' FUNZIONANO MOLTO BENE.



FATE RIFERIMENTO ALLA CROCETTA ON UN ESTREMO DEL RIGHELLO E TRACCIATE LE LINEE COL PENNINO, PARTENDO DAI BORDI DELLA VIGNETTA VERSO L'INTERNO.

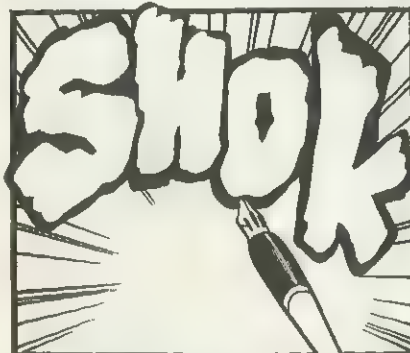


PRENDETE UN PUNTO DELLA VIGNETTA E FATECI UNA CROCETTA A MATITA (NON DIMENTICATE POI DI CANCELLARLA).



ECCO COME
DOVETE FARE!

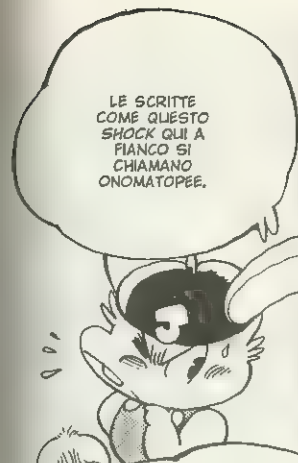
PRIMA DI TUTTO SCHIZZIAMO
A MATITA LA SCRITTA: SHOCK.
LA COSA VIENE MEGLIO SE SI
ADATTA LA FORMA DELL'ONO-
MATOPEA ALL'ATMOSFERA
DELLA VIGNETTA. POI SI
RIPASSA LA LINEA A MATITA
USANDO UN PENNARELLO A
PUNTA GROSSA.



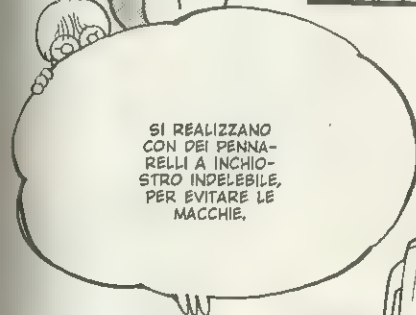
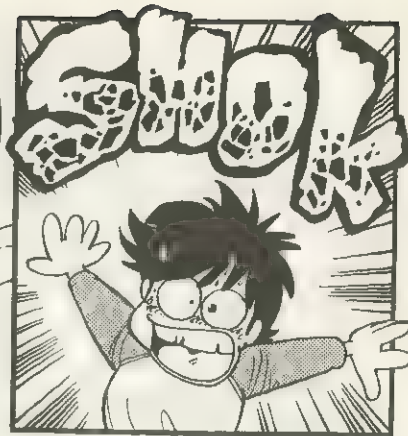
DOPODICHE' CON IL PENNINO
SI DISEGNANO GLI EFFETTI DI
MOVIMENTO. E' POSSIBILE CHE
DURANTE QUESTA OPERAZIO-
NE LA LINEA DEL PENNARELLO
SBAVI. CORREGGIAMO LE
SBAVATURE CON IL PENNINO.



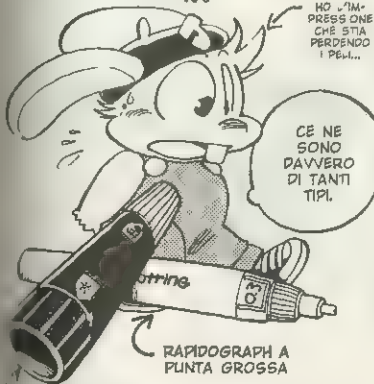
SE SI RIPASSA CON IL
CORRETTORE BIANCO IL
CONTORNO DELL'ONOMO-
TOPEA NEL PUNTO DOVE
TOCCA LE LINEE DI MOVI-
MENTO, QUESTA RISALTERA'
DI PIU'. EFFETTACCIO ASSI-
CURATO ANCHE DISEGNAN-
DO UN MOTIVO ALL'INTERNO
DELLE LETTERE!



LE SCRITTE
COME QUESTO
SHOCK QUI A
FIANCO SI
CHIAMANO
ONOMATOPEE.



SI REALIZZANO
CON DEI PENNA-
RELLI A INCHIO-
STRO INDELEBILE,
PER EVITARE LE
MACCHIE.



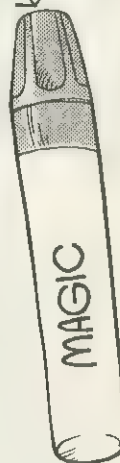
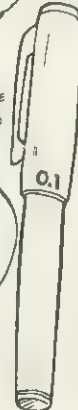
HO "IM-
PRESS ONE
CHE STA
PERDENDO
I PENN...

CE NE
SONO
DAVVERO
DI TANTI
TIPI.

ULPERSOTTILE

A PUNTA
MEDA O
SOTTILE

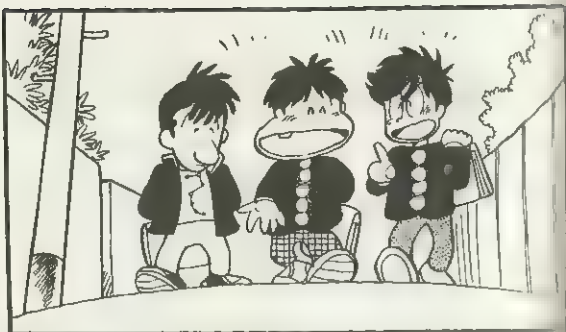
PENNA-
RELLO A
PUNTA
GROSSA



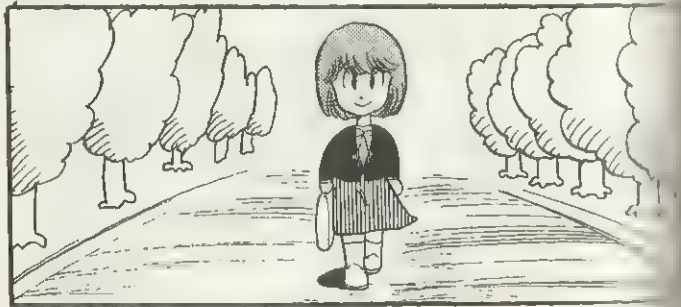
RAPIDOGRAPH A
PUNTA GROSSA

A DUE PUNTE, GROSSA E
SOTTILE. EFFETTO SUPER!

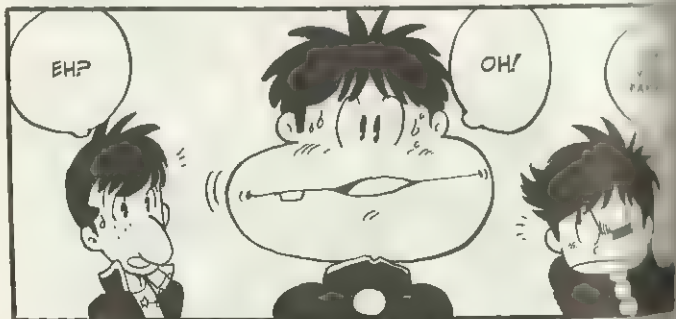
...TRE STANNO
CAMMINANDO
PIACEVOL-
MENTE PER
STRADA.



COSÌ ABBIAMO UN'ATMOSFERA ALLEGRA. NESSUN SENTORE CHE
POSSA SUCCEDERE QUALCOSA. MA A UN CERTO PUNTO...



...NELLA DIREZIONE OPPOSTA DELLA STESSA STRADA VEDONO AVVICINARSI UNA
RAZIOSA RAGAZZA...

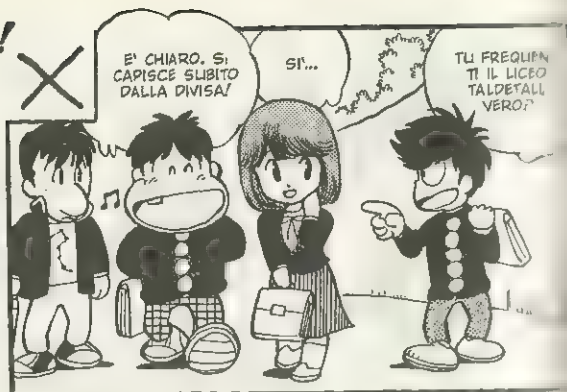


...ED ECCO CHE IMPROVVISAMENTE UNA STORIA HA INIZIO. E ADESSO...?!



NO! X

SE NELLA STORIA TUTTO SEMBRA FILARE, LISCIO TROPPO IN FRETTA, CHI LEGGE S'ANNOIA.



E' CHIARO. SÌ, CAPISCE SUBITO DALLA DIVISA!

SÌ...

TU FREQUENTI IL LICEO TALDEYALL VERO?



EH...

IDIOTA! COSA VUOI FARE?!

MACHECCARINA! EH! COME TI CHIAMO?

OK!

PRIMA DI PENSARE ALLA STORIA, PENSATE A COME REAGIREBBERO I PERSONAGGI, CON IL LORO CARATTERE, IN UNA SITUAZIONE DEL GENERE.



MA... QLELLA NON E' TUA SORELLA KEIKO?

E NON GRIDARE!

MA... MA... E LEIP SE N'E' ANDATA? EH!?

OK!

LA STORIA HA MAGGIORI POSSIBILITÀ DI EVOLVERSI SE I PERSONAGGI SI MOSTRANO CON TUTTI I LORO DIFFETTI.

NO! X

COME HANNO I CARATTERI COMPLETAMENTE DIVERENTI, E' PENSABILE CHE TUTTI E TRE I PERSONAGGI AGISCA- ALLO STESSO MODO, QUI E' INNANZI- NALE SOPRAT- TO IL COMPOR- TAMENTO DI QUEL- LE HA SEMPRE QUESTA TRA LE MANI.



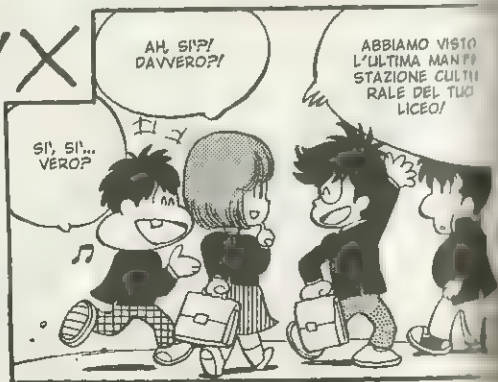
YAHOO!

EH! TU!

EH! BELLA...

NO! X

PROVATE A LEGGERE TUTTE IN FILA, E VIGNETTE CONTRASSEGNA- TE CON IL NO. VEDRETE CHE LA STORIA E' PIU' NOIOSA PER- CHE' PRIVA DI MOVIMENTO, E NON LASCIA EMERGERE IL CARATTERE DEI PERSONAGGI.



SÌ, SÌ... VERO?

AH, SÌ? DAVVERO?

ABBIAMO VISTO L'ULTIMA MANIFESTAZIONE CULTURALE DEL TUO LICEO!



EH...

E CHI TI HA CHIESTO NIENTE?

CHE C'E' DI MALE? LO FACEVO PER IL BENE DI TUTTI E TRE...

OK!

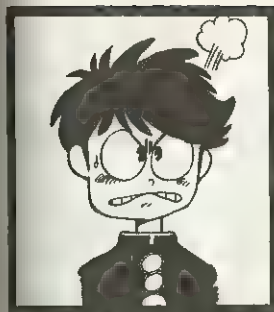
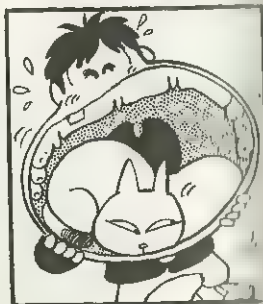
SE I DIFFETTI DI CARATTERE DEI TRE PERSONAGGI LI PORTANO A SCONTRARSI, TRA LORO, LA STORIA RILASCI- RA' PIU' INTER- ESSANTE.



ESAGERARE
LE ESPRES-
SIONI DEL
PERSONAGGIO
S. DICE CARICATURA. PROVIAMO A ESAGERARE ANCHE LA CARICATURA DEL NOSTRO ALLEGRE, PERSONAGGIO B.



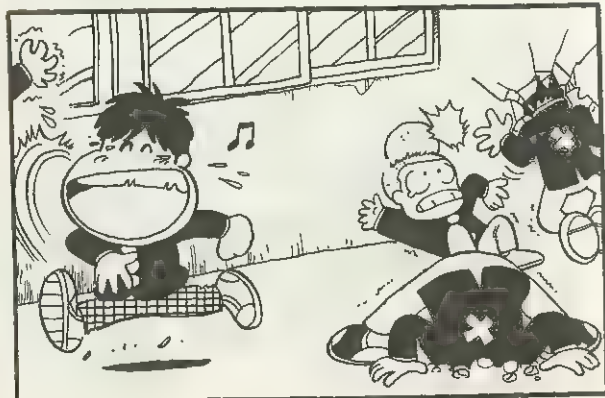
QUANDO RIDI POSSIAMO ALLARGARGLI LA BOCCA A DISMISURA, E SE CONTINUA A RIDERE, FARGLI PIANGERE UN MARE DI LACRIME!



DUNQUE, COSTRUIAMO I NOSTRI PERSONAGGI IN MODO DI RENDERLI FACILMENTE UTILIZZABILI PER MOVIMENTARE IL MANGA. UNA STORIA CON PERSONE PIATTAMENTE NORMALI NON INTERESSA A NESSUNO.



PER ESEMPIO, IL NOSTRO A. QUANDO SI ARRABBA POSSIAMO FARGLI RIZZARE I CAPELLI SULLA TESTA O FARGLI STRABUZZARE GLI OCCHI E RIEMPIRGHILI DI VENUZZE... ECCETERA.



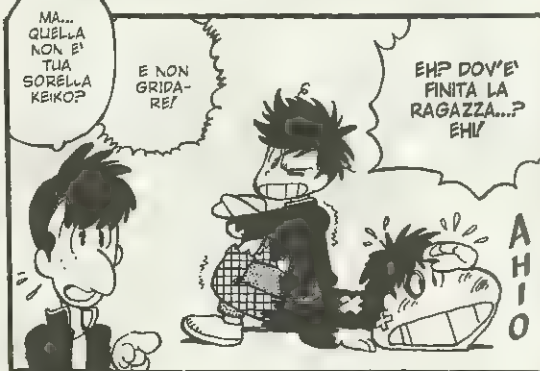
...MI...
QUAN
RIDI
CUM
NE VA
GIR
DARE
PAC
CH
CAPITA
TRI



OPPURE, QUANDO LA RABBIA TOCCA IL LIVELLO MASSIMO, POSSIAMO FARGLI LANCIARE TEATRALMENTE TUTTO QUELLO CHE GLI CAPITA A TIRO.



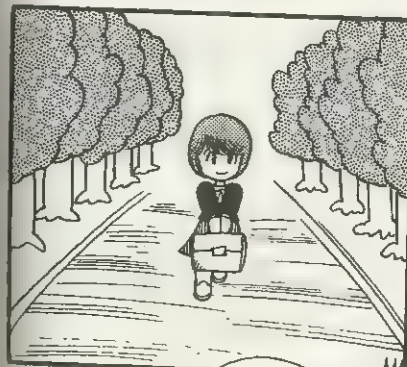
L'IDEA E' SEMPRE LA STESSA MA, LAVORANDO SULLE CARATTERISTICHE UMANE DE, PERSONAGGI LA STORIA DIVENTA PIU' SOSTANZIOSA.



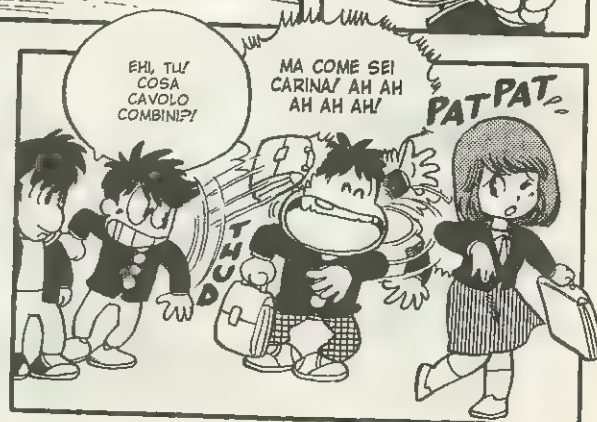
FINORA NON ABBIAMO DATO NESSUNA CARATTERISTICA ALLA RAGAZZA. SE LO FACCIAMO, LA STORIA PUO' PRENDERE UNA PIEGA ANCORA DIFFERENTE.



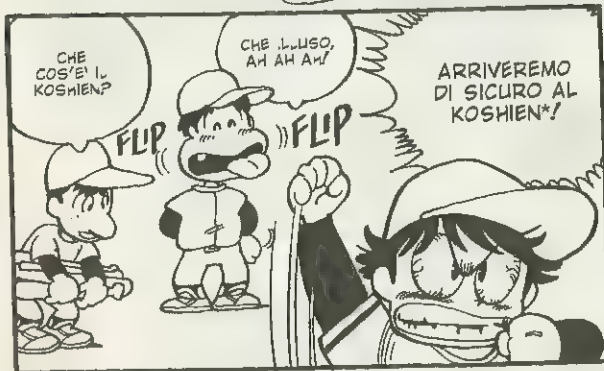
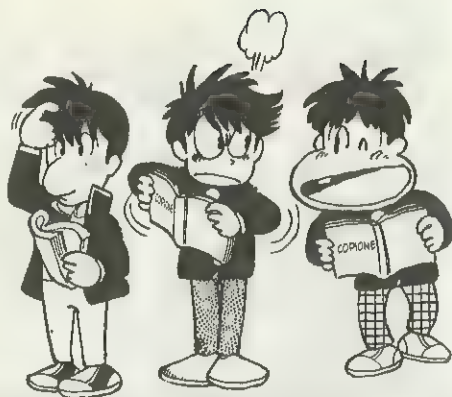
E ADESSO RIMETTIAMO GLI STESSI PERSONAGGI COSI' POTENZIATI NELLA STESSA STORIA DI PRIMA.



IL CONTENUTO DELLE VIGNETTE E' DIVENTATO COSI' PIU' SPETTACOLARE.

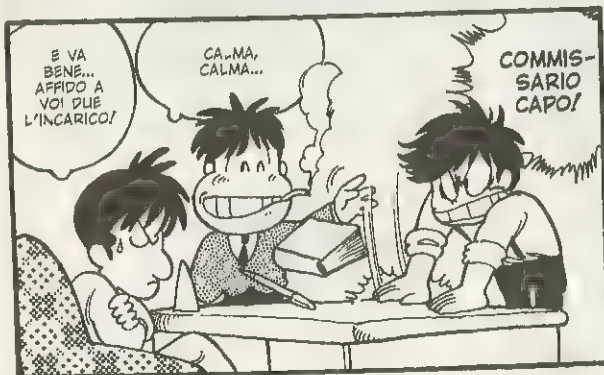


COME RECITERANNO LA LORO PARTE QUESTI PERSONAGGI, DIPENDE TUTTO DA TE!

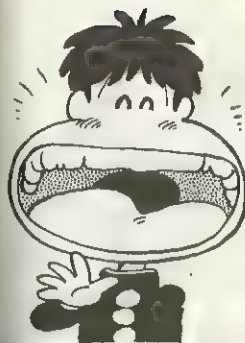


FUMETTO DI BASEBALL

*STADIO FAMOSO PER OSPITARE IL TORNEO DEI MIGLIORI TEAM LICEALI, L'N TRAMPOLI NO PER IL PROFES SION SMO.



FUMETTO POLIZIESCO



JOGO WARAI
(POZZO DI RISATE)
NATO IL 6 GIUGNO 1968
GRUPPO SANGUIGNO: O
PROGRAMMI TELEVISIVI
PREFERITI:
I PROGRAMMI DI CABARET.
PROVERBIO PREFERITO:
IL RISO FA BUON SANGUE.



SITEHARU KAKKA
(INKAKKIATO)
NATO IL 22 APRILE 1968
GRUPPO SANGUIGNO: B
PROGRAMMI TELEVISIVI PREFERITI:
I PROGRAMMI DI LOTTA LIBERA.
PROVERBIO PREFERITO:
OCCHIO PER OCCHIO,
DENTE PER DENTE!



BOUTARO TSUNENI
(SEMPRE TRA LE NUVOLE)
NATO IL 31 DICEMBRE 1968
GRUPPO SANGUIGNO: A
PROGRAMMI TELEVISIVI,
PREFERITI:
NON NE HA...
PROVERBIO PREFERITO:
TUTTO ARRIVA A CHI SA
ASPETTARE.

ALBUM FOTOGRAFICO



* QUANDO
AVRETE DECISO
CHI PREN-
DERE COME
MODELLO,
PROVATE
PRIMA DI
TUTTO A
COPIARE LA
SUA FOTO
COME PER
FARE UN
RITRATTO.

QUANDO CI AVRETE PRESO LA MANO, PROVATE PIAN PIANO A DIMINUIRE IL NUMERO DEI TRATTI DEL DISEGNO.

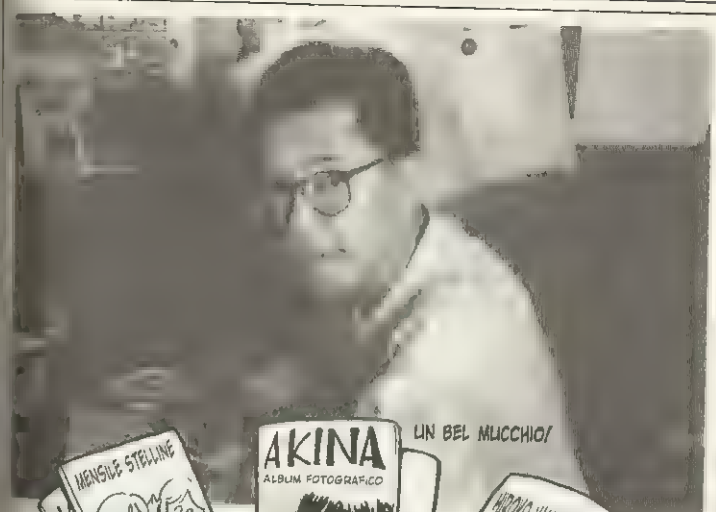
ANCHE LA
FIGURA
INTERA!

DOVETE ESER-
CITARVI ANCHE
SULLA FIGURA
INTERA!

IN UN FUMETTO
DISEGNARE BENE LA
FIGURA INTERA E'
PIU' DIFFICILE CHE
DISEGNARE I VOLTI!

BELLA
...

NON
BASTA
ESERCI-
TARSI A
DISEGNA-
RE SOLO
I VOLTI!

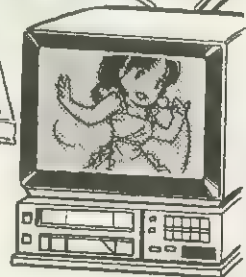
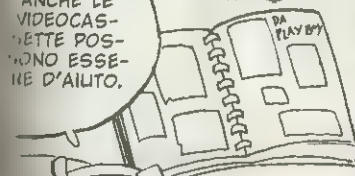


UN BEL MUCCHIO!



RITAGLI DI
RIVISTA

ANCHE LE
VIDEOCAS-
SETTE POS-
SONO ESSE-
RE D'AUTO.

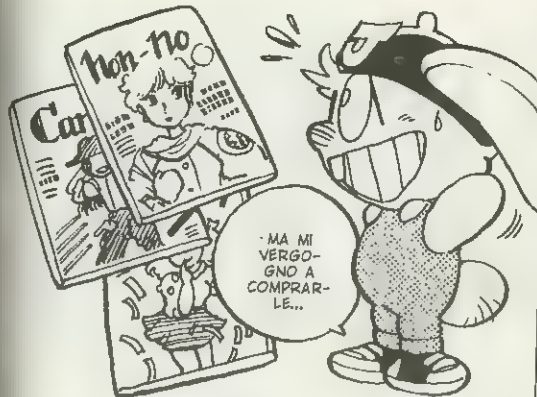
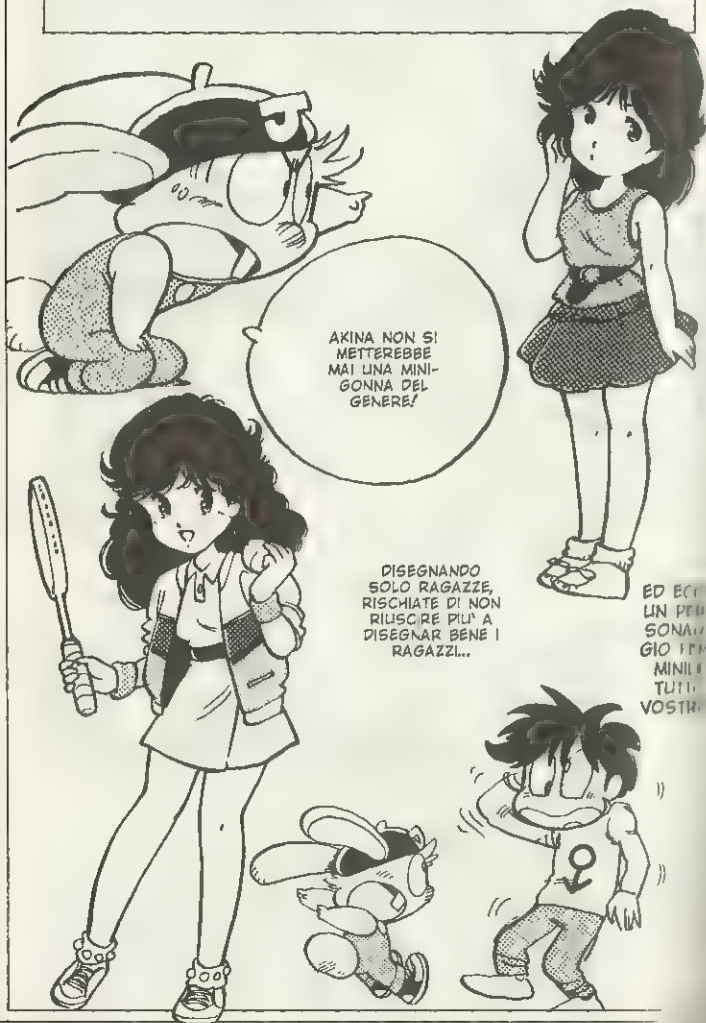


PRIMA DI
TUTTO,
RACCO-
GLIETE
TUTTE LE
RIVISTE DI
ATTUALI-
TA' PIENE
DI BELLE
RAGAZZE!

ULTIMAMENTE QUASI TUTTE LE
BELLE RAGAZZE HANNO POSATO
PER DEI LIBRI DI FOTOGRAFIE,
ANCHE SE COSTANO UN PO'
CARI, RACCOLGITE TUTTI QUELLI
DELLA VOSTRA ATTRICE O CAN-
TANTE O MODELLO PREFERITA!

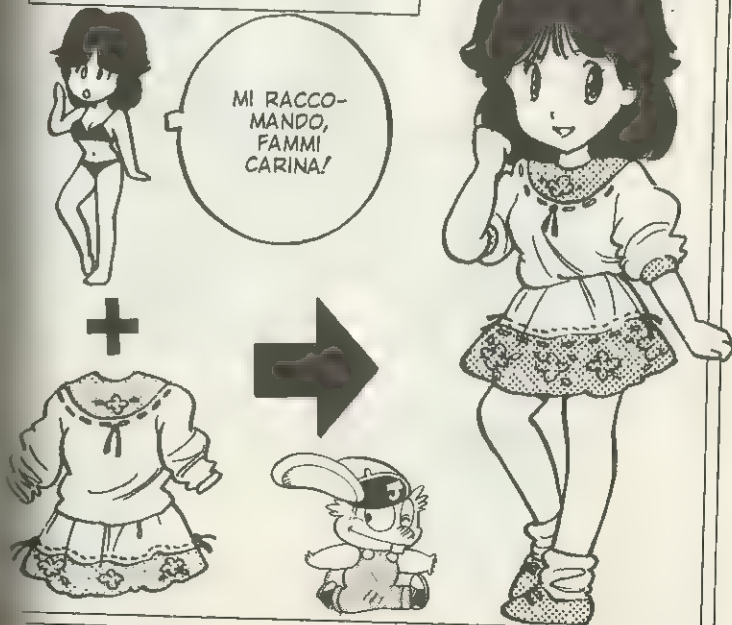


RIPETENDO VARIE VOLTE QUESTO ESERCIZIO DI CAMBIO D'ABITO, QUELLA CHE ERA SOLO LA CARICATURA DI UNA BELLA RAGAZZA PIANO DIVENTA UN PERSONAGGIO FEMMINILE CHE SOLO VOI SAPETE DISEGNARE.



QUANDO SARETE DIVENTATI BRAVI A FARE LE CARICATURE, BISOGNERA' PASSARE ALLO STUDIO DEI DISEGNI E DEGLI OGGETTI. PROVIAMO PRIMA DI TUTTO A PROCURARCI DELLE RIVISTE DI MODA.

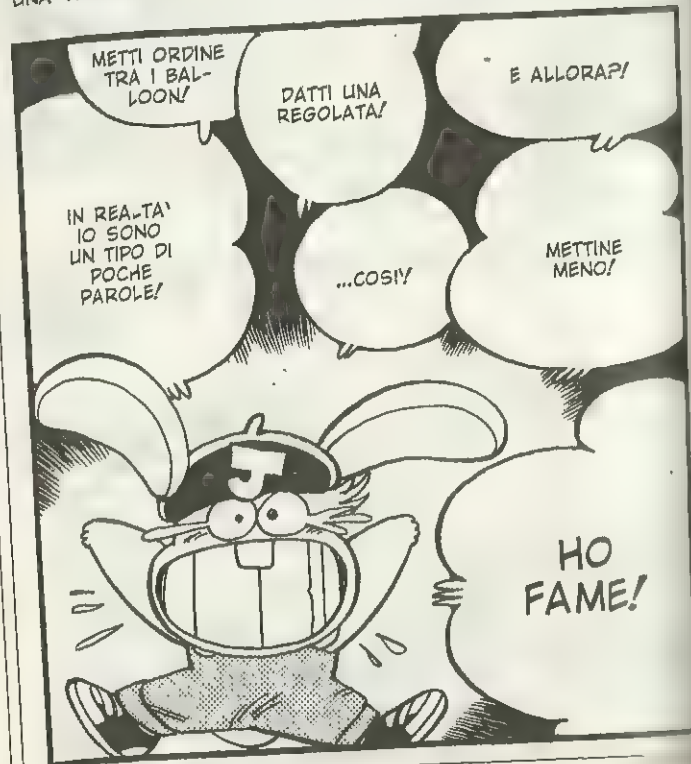
PROVATE A FAR INDOSSARE ALLA VOSTRA MODELLA I VESTITI DELLE RIVISTE DI MODA.





C'E' UN'ALTRA COSA DA EVITARE... E CIOE' DISEGNARE I BALLOON A CAVALLO DI PIU' DI DUE VIGNETTE.

ATTENZIONE: METTERE PIU' DI DUE BALLOON IN UNA VIGNETTA RENDE PIU' FATICOSA LA LETTURA.



METTI ORDINE TRA I BALLOON!

DATTI UNA REGOLATA!

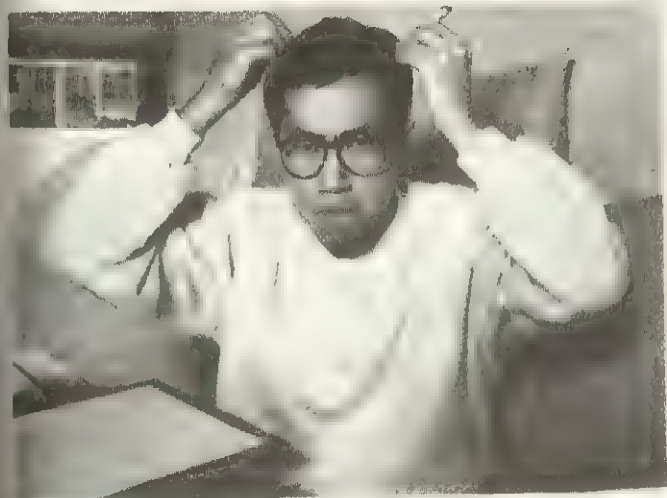
E ALLORA?

IN REALTA' IO SONO UN TIPO DI POCHE PAROLE!

...COSI'!

METTINE MENO!

HO FAME!



QUESTO E' UN BALLOON!

LA FRASE DENTRO AL BALLOON SI CHIAMA BATTUTA.

LE NUVOLETTE CHE CIRCONDANO LE FRASI PRONUNCIATE DAI PERSONAGGI SI CHIAMANO BALLOON.

ARCHIAMO DI DISEGNARE I BALLOON IL PIU' POSSIBILE IN ALTO VICINO AI DUE ANGOLI DELLA VIGNETTA!



...PER UN BALLOON.

QUESTO E' IL POSTO DEALE...



BB'...

QUESTO, IN LINGUAGGIO TECNICO SI CHIAMA...

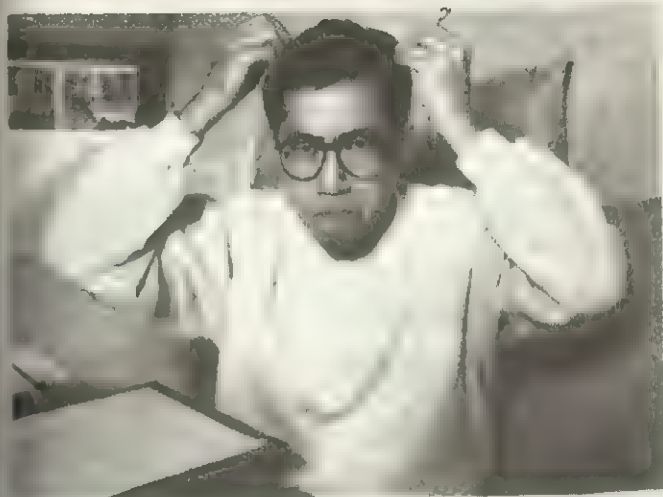
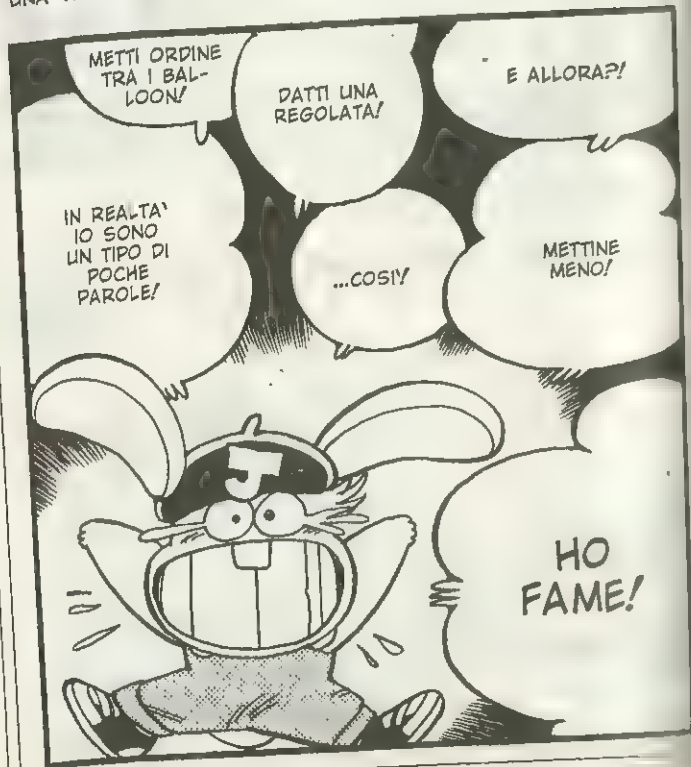
CAPITA SPESSO DI VEDERE BALLOON CHE SEMBRANO FAR PROVENIRE LE BATTUTE DAL SEDERE DEI PERSONAGGI. NON E' BELLO, MEGLIO EVITARE!

" COSA APPESA



C'E' UN'ALTRA COSA DA EVITARE... E CIOE' DISEGNARE I BALLOON A CAVALLO DI PIU' DI DUE VIGNETTE.

ATTENZIONE: METTERE PIU' DI DUE BALLOON IN UNA VIGNETTA RENDE PIU' FATICOSA LA LETTURA.

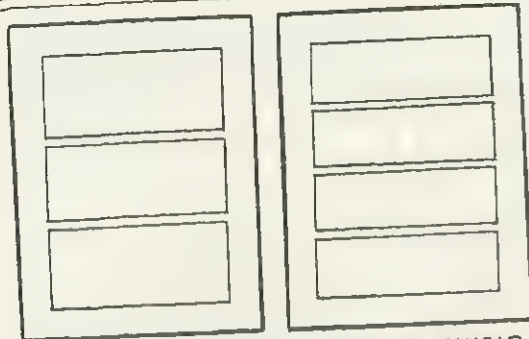


LE NUVOLETTE CHE CIRCONDANO LE FRASI PRONUNCIATE DAI PERSONAGGI SI CHIAMANO BALLOON.

PRICHIAMO DI DISEGNARE I BALLOON IL PIU' POSSIBILE IN ALTO FINO AI DUE ANGOLI DELLA VIGNETTA!



CAPITA SPESSO DI VEDERE BALLOON CHE SEMBRANO FAR PROVENIRE LE BATTUTE DAL SEDERE DEI PERSONAGGI. NON E' BELLO, MEGLIO EVITARLE!



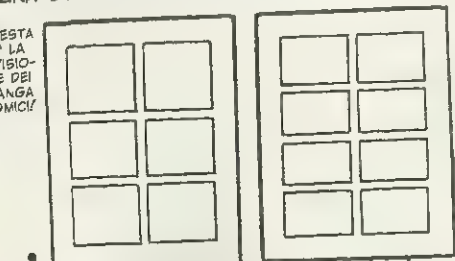
PROVIAMO AD
AFFIANCARE
QUESTI DUE
FOGLI!

METTETE A
DESTRA
QUELLO
DEI DUE
CHE VI
PARE!

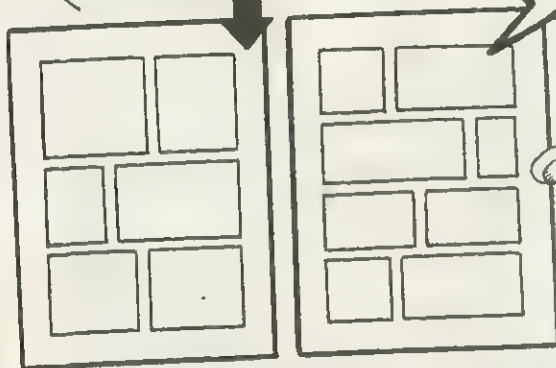


NON SENTITE ANCHE VOI ATMOSFERA DI MANGA?
PROVIAMO ADESSO A DIVIDERE ULTERIORMENTE IL
FOGLIO CON DELLE RIGHE VERTICALI.
E' MEGLIO CHE LA DIVISIONE NON AVVENGA SU
UNA STESSA LINEA RETTA.

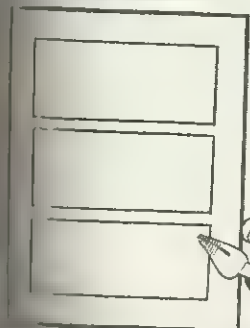
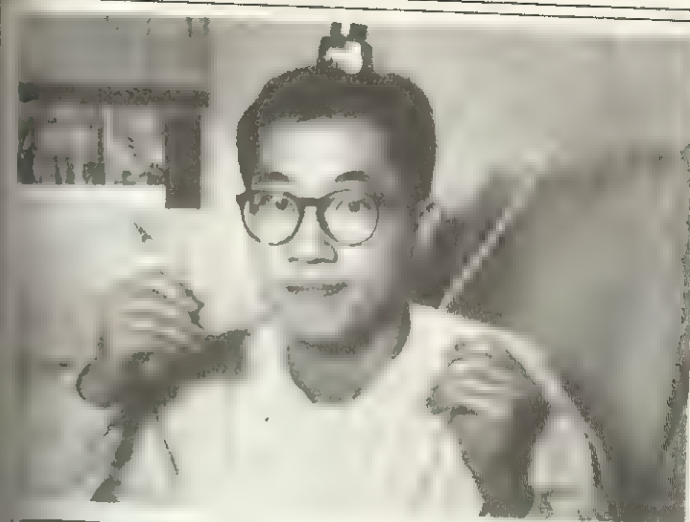
QUESTA
E' LA
DIVISIO-
NE DEI
MANGA
COMICI!



QUESTO E'
UN ESEMPIO
DI UNA DIVI-
SIONE BASTA-
NTE IN VIGNETTE
DI UN MANGA

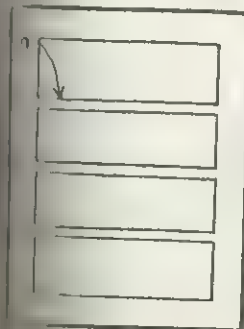
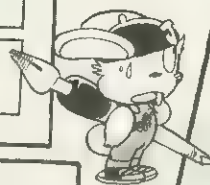


TENIAMOLO BENE PRESENTE!

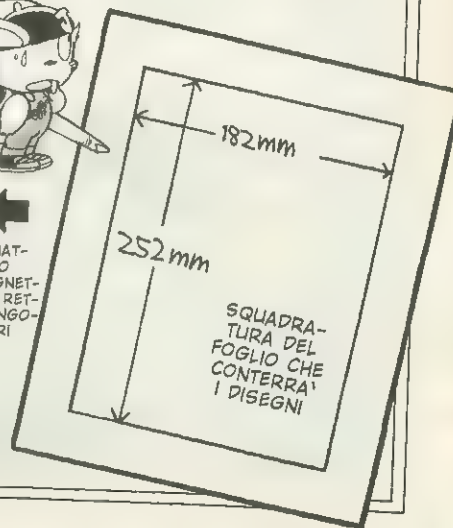


←
TRE
VIGNETTE
RETTAN-
GOLARI

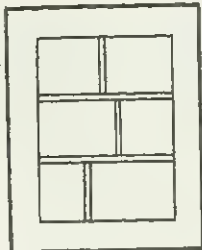
PRIMA DI TUTTO PROVIAMO A
DIVIDERE IL FOGLIO DA DISE-
GNO SQUADRATO IN TRE
VIGNETTE RETTANGOLARI.
PRENDIAMONE UN ALTRO E
DIVIDIAMOLO IN QUATTRO
VIGNETTE RETTANGOLARI.



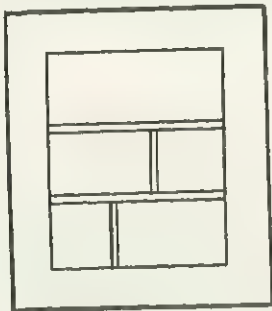
←
QUAT-
TRO
VIGNET-
TE RET-
TANGO-
LARI



TOGLIAMO LA DIVISIONE
TRA LA PRIMA E LA
SECONDA VIGNETTA DELLA
VERSIONE BASE DELLA
PAGINA A DESTRA...

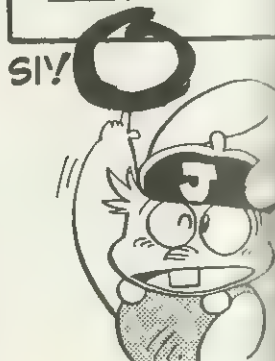
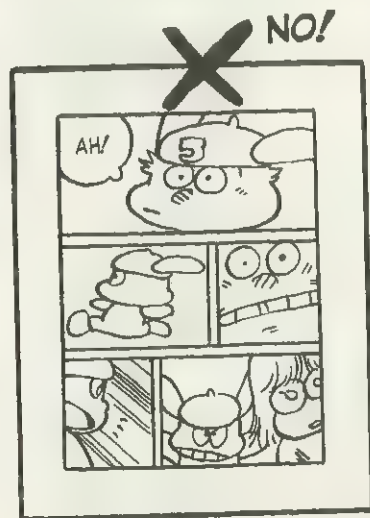


ED ECCOCI
ALLA SECON-
DA PAGINA.
LA NOSTRA
STORIA HA
INIZIO!

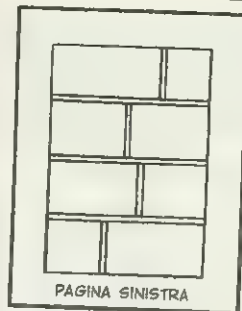


...ED ECCO CHE LA
VIGNETTA E' DIVENTATA
GRANDE!

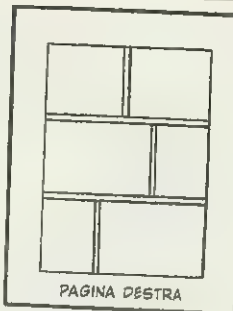
IN QUESTA PRIMA VIGNETTA
NON DIMENTICHIAMOCI DI
DISEGNARE IL PAESAGGIO!



SE ALL'INIZIO NON INTRODUCIAMO IL TEATRO
DELLE AVVENTURE DEI PERSONAGGI, NON SI
CAPIRA' DOVE SI SVOLGE LA STORIA. BISOGNA
DISEGNARLO ASSOLUTAMENTE!



PAGINA SINISTRA

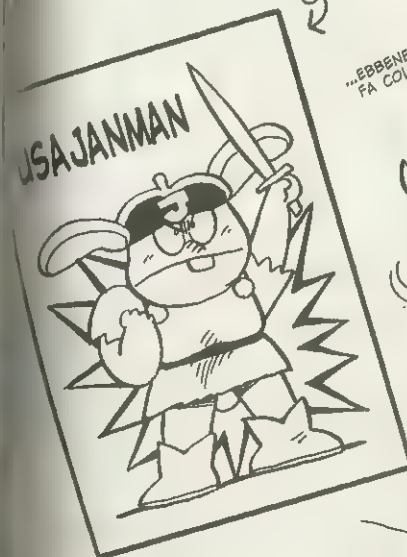


PAGINA DESTRA

RICORDATE
CHE IL MANGA
SI LEGGE
CON LE PAGI-
NE APERTE
COME QUELLE
DI UN LIBRO.

SI UTILIZZA
TUTTA LA PAGI-
NA! UNA PAGINA
ELABORATA E
RICCA DI RETINI...

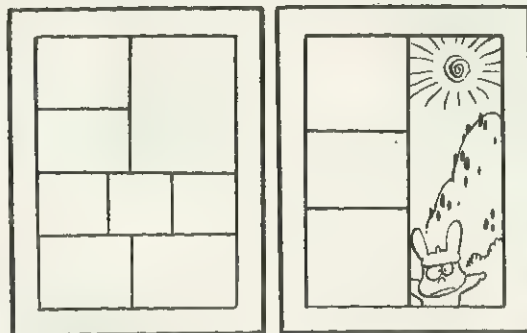
DUNQUE... DOPO AVER
IMPARATO LA DIVISIONE
BASICA DELLA PAGINA
DEL MANGA, PROVIAMO
A SCHIZZARE LA PAGINA
DEL TITOLO!



...EBBENE SI',
FA COLPO!



PARTENDO DALLO SCHEMA DI BASE DELLA DIVISIONE IN VIGNETTE, PROVATE A VARIARNE IL TAGLIO.



DISEGNATE L'AMBIENTE NELLA PRIMA VIGNETTA DELLA STORIA!

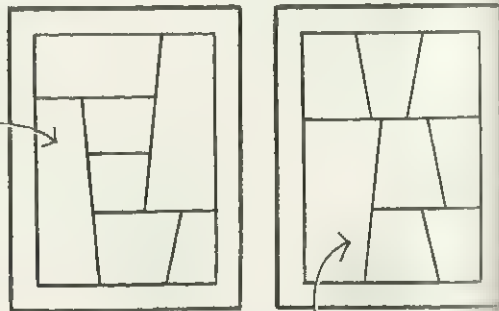


OVVIAMENTE...

NON OCCORRE DIRE CHE BISOGNA PENSARE PRIMA AL CONTENUTO E ALL'EVO-LUZIONE DELLA STORIA E POI ALLA DIVISIONE IN VIGNETTE!



CON L'ABITUDINE, VIENE LA VOGLIA DI DIVIDERE LE VIGNETTE CON LINEE DIAGONALI, MA OTTENERE UN BELL'EFFETTO E' DIFFICILE, BISOGNA ESSERE GIA' QUASI PROFESSIONISTI. COME ESERCIZIO, ATTENETEVI QUINDI ALLO SCHEMA DI BASE.

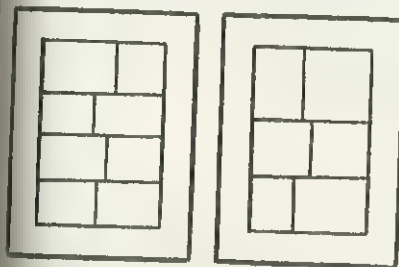


QUESTA DIVISIONE POI FA GIRARE A TESTA A CHI LEGGE. SEMBRA DIRE: NON VOGLIO CHE LEGGA!

CON QUESTO TIPO DI DIVISIONE IN VIGNETTE L'ORDINE DI LETTURA NON E' CHIARO...

QUANTO VI MOSTRERO' ORA E' SOLO A TITOLO DI ESEMPIO. QUANDO SARETE IN GRADO DI CREARE UNA VOSTRA DIVISIONE IN VIGNETTE, SARETE DEI VERI DISEGNATORI DI FUMETTI!

QUESTO E' IL TIPO DI DIVISIONE IN VIGNETTE DI PIU' FACILE LETTURA! DA TENERE PRESENTE!

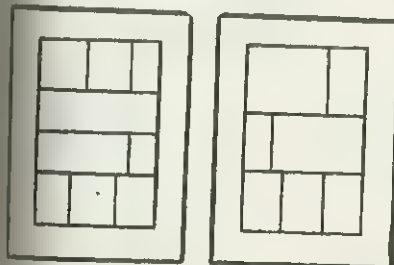


SINISTRA

DESTRA



PER OTTENERE UNA VARIANTE BASTA PROVARE A TOGLIERE UNA RIGA VERTICALE, O AUMENTARNE IL NUMERO, O SPOSTARLA!



SINISTRA

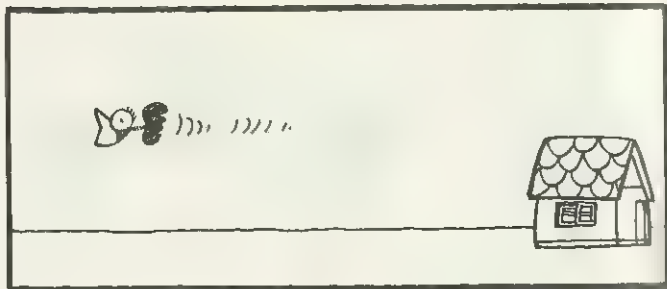
DESTRA

POTREI CONTINUARE A USARE QUESTO SCHEMA A RIPETIZIONE, MA...

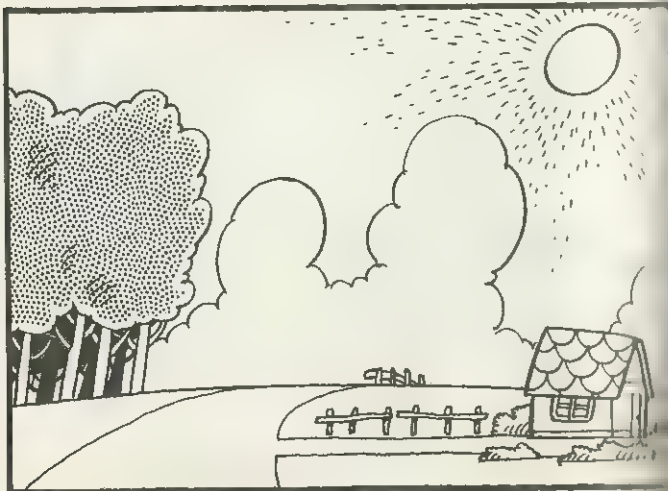


...NON SAREBBE NE' BELLO NE' PROFESSIONALE CHE TUTTE LE PAGINE SEMBRASSERO UGUALI.

ANCORA UN ALTRO GRADINO. DI SOLITO, QUANDO SI DISEGNA UN PAESAGGIO, SI TENDE A RAPPRESENTARE LE CASE NEL BEL MEZZO DELLA VIGNETTA. PROVATE UN PO' A SPOSTARLE A DESTRA O A SINISTRA, DA UN LATO...



CHE VE NE PARE? SI HA LA SENSAZIONE CHE LO SPAZIO SI SIA IMPROVVISAMENTE ALLARGATO. IL MANGA SI DISEGNA SU UN PIANO BIDIMENSIONALE. PER DARE PROFONDITA' AL DISEGNO, QUANDO DISEGNAMO UN PAESAGGIO, USIAMO LA PROSPETTIVA. L'EFFETTO SARA' STUPEFACENTE!



DATE UN'OCCHIATA A QUESTO DISEGNO:



IL DISEGNO DEL MANGA E' DIFFERENTE DAL DISEGNO ARTISTICO TRADIZIONALE!

CHE BRUTTO...

QUESTO SEMBRA PIATTO COME UNA TAVOLA...



DIAMO AGLI OGGETTI LA LORO TRIDIMENSIONALITA'.



MASTA UNA LINEA PER RAPPRESENTARE IL TERRENO... CHE FANTASTO?!



ANCHE COSI', LA CASA SEMBRAVA GALLEGGIARE A MEZZ'ARIA.

PIEGHIAMO
TUTTO IL
VOLTO!



UNA SERIE
DI PRIMIS
SIMI PIANI
DEL VOLTO,
COME
QUELLO CHE
A FIANCO,
RISULTA
PESANTE
DI SOLITO
E' MEGLIO
INSERIRLO
NELLA
VIGNETTA
TUTTO IL
VOLTO.

IO PENSavo
CHE VALESSE
LA PENA DI
FARE QUESTA
FATICATA, E
INVECE...



LA VIGNETTA DI UN FLIMETTO NON E' AMPIA
COME LO SCHERMO DI UN CINEMA!



CERCHIAMO DI DARE LA SENSAZIONE DI AMPIEZZA
IN UNO SPAZIO RISTRETTO! QUESTA E' UNA DELLE
REGOLE FONDAMENTALI DEL MANGA!

LA S. 1000
QU. 1000
SUFF. 1000

A. 1000
L. 1000
C. 1000



...DEBBA
ESSERE
INSERITO
NELLA
VIGNETTA...

NON C'E' NES-
SUNA REGOLA
CHE DICE COME
IL DISEGNO...

L'IMPORTANTE E' CHE LA LETTURA
DELLA STORIA SIA FACILITATA!



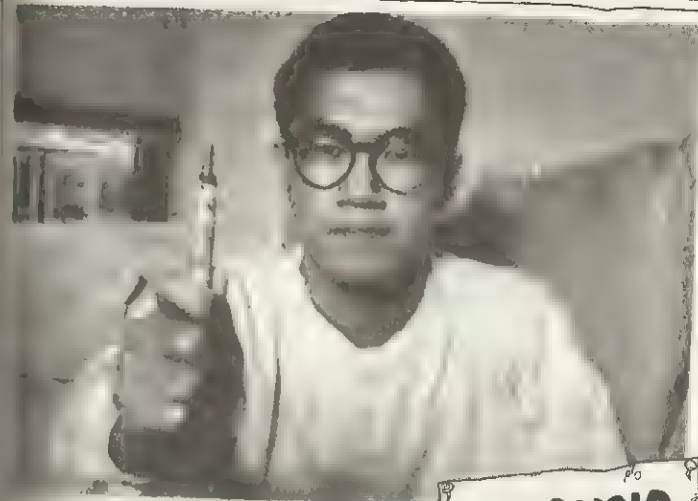
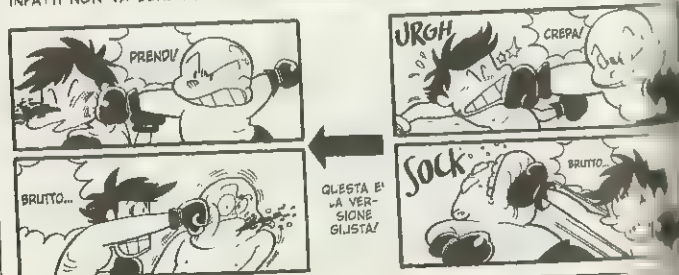
QUESTA
VIGNETTA
E' MOLTO
D'EFFETTO.
SE PERO'
LA SI
AFFIANCA
A UNA
SERIE DI
VIGNETTE
SIMILI,
L'EFFETTO
E' QUE-
STO.



I PERSONAGGI DELLA VIGNETTA A E DELLA VIGNETTA B SI SCAMBIANO IMPROVVISAMENTE DI POSIZIONE. NEL LINGUAGGIO DEL MANGA QUESTO SI CHIAMA SCAMBIO DI RUOLI ED E' UN ERRORE DA EVITARE CON CURA.



INFATTI NON VA BENE NEANCHE UNA SUCCESSIONE DI VIGNETTE COSI':



SCAMBIO DI RUOLI

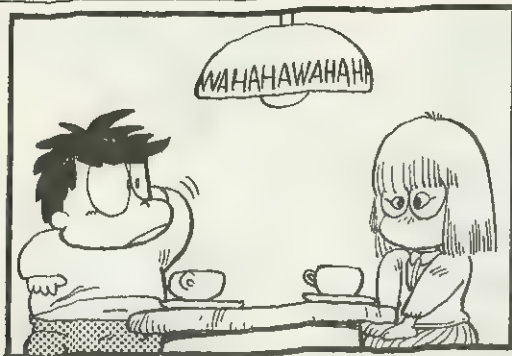
GUARDATE CON MOOOLTA ATTENZIONE LE DUE VIGNETTE QUI SOTTO.



A ?



B



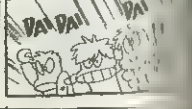
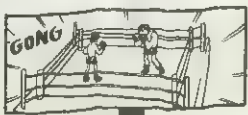
GLI OCCHI DEI
PERSONAGGI
DEVONO SEM-
PRE ESSERE
RIVOLTI NELLA
DIREZIONE
DEL PERSON-
NAGGIO A CUI
SI STANNO
RIVOLGENDO.



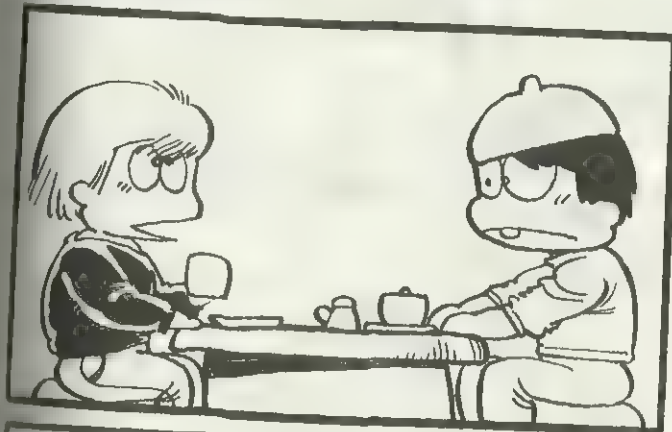
QUESTA E' UNA COSA IMPORTANTE!

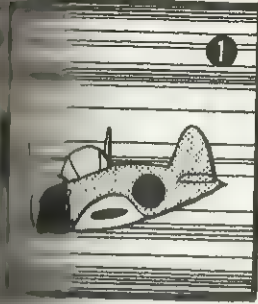
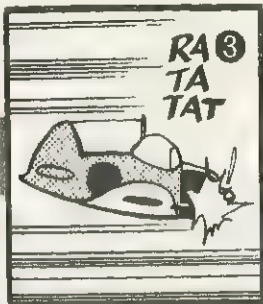
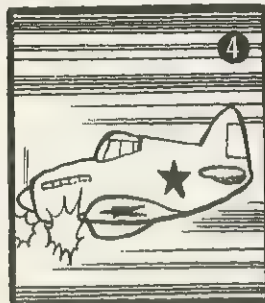


LO STESSO VALE QUI SOTTO...



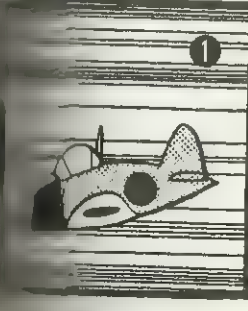
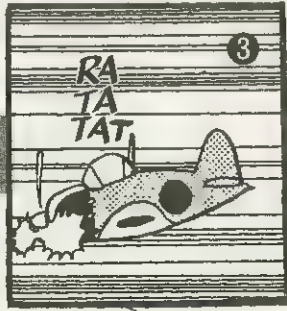
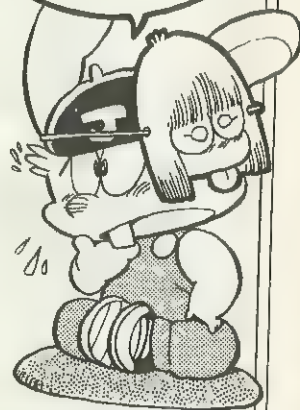
GUARDATE CON ATTENZIONE
QUESTE VIGNETTE QUI SOTTO.





PROVATE AD OSSERVARE CON ATTENZIONE QUESTE QUATTRO VIGNETTE RAPPRESENTANTI UN DUELLO AEREO.

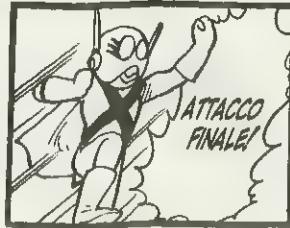
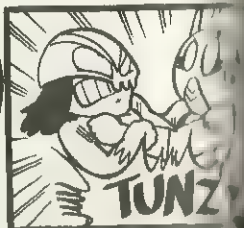
QUANDO IL VERSO IN CUI VOLANO GLI AEREI E' INVERTITO, NON SI CAPISCE PIU' NIENTE!



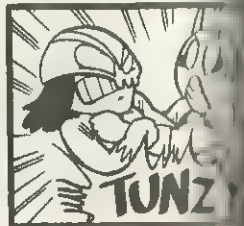
SE NELLE VIGNETTE NON SI RISPETTA LA DIREZIONE IN CUI VOLANO GLI AEREI, LA STORIA DIVENTA ILLEGGIBILE. QUESTA QUI A FIANCO E' LA VERSIONE GIUSTA.

IL LETTORE DEVE CAPIRE AL VOLO COSA STA SUCCEDENDO NELLA STORIA!

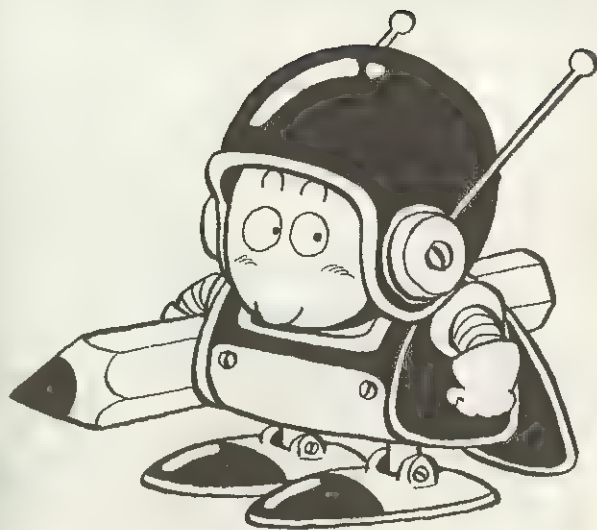
TORIYAMA MANGA SCHOOL



LO STESSO DISCORSO VALE QUI A FIANCO.



CORSO DI MANGA RESOCONTO





scuola di

manga



SE LA STORIA COMINCIA DIRETTAMENTE CON QUESTE IMMAGINI, NON SAPPIAMO IN CHE TIPO DI CASA SI TROVANO I PERSONAGGI. E' MEGLIO INSERIRE PRIMA UNA VIGNETTA INTRODUTTIVA CHE RAPPRESENTI L'AMBIENTE IN CUI AVVIENE LA STORIA.

GRAN BELLA DONNA QUESTA QUI... OINK! OINK!



E' IN RITARDO... CHISSA' COSA STARA' FACENDO...

AVEVA DETTO CHE SAREBBE ARRIVATO PER L'UNA.

ABBAI PAZIENZA, SIGNORA...

COMUNQUE A ME UN INSEGNANTE PRIVATO NON SERVIVA!

TSK...

VERO, TAKA-SHIP!

EHIL! D'ACCORDO CHE I BALLOON DEVONO ESSERE GRANDI MA... NON TI SEMBRA CHE IL DISEGNO SIA UN PO' TROPPO SACRIFICATOP?

VIVERE CON PASSIONE - SECONDA PAGINA MARUKESANKAKU (ANNI), DI YAMAGUCHI

CORREGGENDO IL TAGLIO DELLE VIGNETTE, L'EFFETTO SAREBBE QUELLO QUI A FIANCO. LA SEMPLICITA' E' SPESSO LA COSA MIGLIORE.

GLI HANNO PRESENTATO IL PIATTU



E' UN TIPO DIVINTE SIM



GLI OCCHIALI E LE SOPRACCIGLIA SPESSE CARATTERIZZANO IL PERSONAGGIO E VANNO BENE.



NOME: DOLCE PATATA IN SERVIZIO ALLA QUESTURA DI HESOMAGARI ALTEZZA 1,70 M PESO 60 KG LO CHIAMAVANO MR. PATATA IL POLIZIOTTO

I BALLOON OBLUNGHINI A PANCIA DI BASSOTTO SONO BRUTTI.

SONO IN RITARDOO!

QUESTA LINEA QUI INTORNO NON SERVE!

PER SFRUTTARE L'EFFETTO SORPRESA, E' MEGLIO INVERTIRE L'ORDINE DI QUESTE DUE VIGNETTE.

MR. PATATA - PRIMA PAGINA TOORU MATSUYAMA (TERZA MEDIA) DI AICHI



scuola di

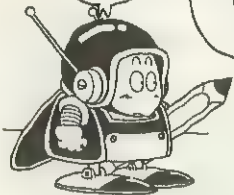
manga



E' GELOSO
COME UNA
SCIMMIA...

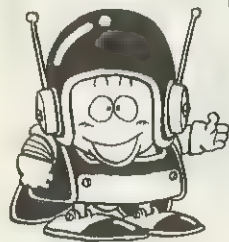
...C'E' QUAL-
CHE D'SPETTO-
SO CHE SI E'
PERMESSO DI
MANDARMI
DE... A ROBA
BEN FATTA.

PER QUANTO
VI ABBAI RAC-
COMANDATO DI
MANDARMI DEI
FUMETTI DA
BURBE...

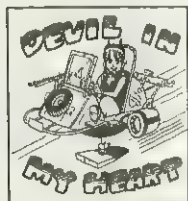


**SONO LORO!
NON SONO DELLE BURBE!**

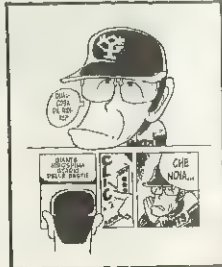
BRAVI!



VISTO CHE SEI
COSI' BRAVO A
DISEGNARE,
POTRESTI
SCRIVERE UNA
STORIA PIU'
NORMALE...
QUESTA E' UN
PO' TROPPO
PER ADULTI.

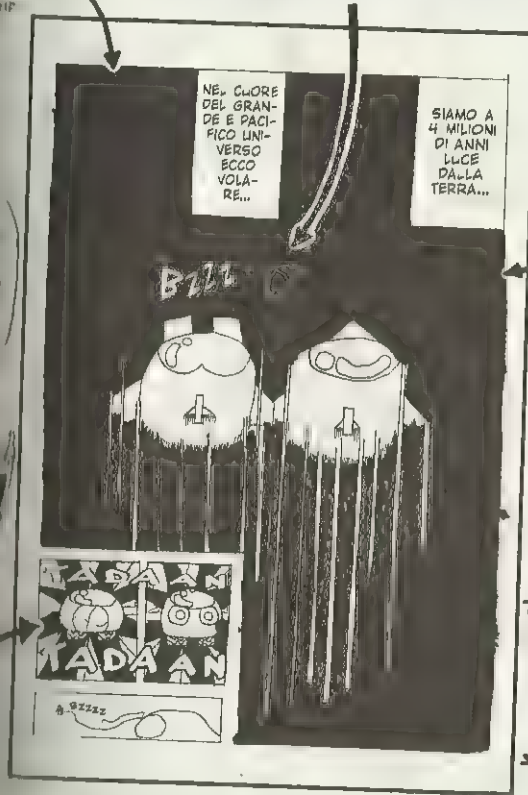


UN DIA-
LOGO
NEL
CINQUE
GLO-
BIO
IN
CINQUE
KAI
LAND
SEI
TE MI



LA FACCIA DA
STUPIDO DI
FUJITA E'
AZZECCATA.
CONTINUA
COSI', DISE-
GNALO ESAL-
TANDONE LA
STUPIDITA'.
CARICALA DI
PIU'. SEI UN
PO' TROPPO
BLONDO.

VABBE' CHE IN CONFRONTO ALLE ASTRONAVI
UNA MOSCA SEMBRA PICCOLA, MA COSI' NON SI
VEDE AFFATTO! CHE SPRECO... AH, CHE SPRECO...
UNO SPRECO INCREDIBILE, INCOMMENSURABILE,
UN VERO SPRECO!



IL TRATTO DEL
RIPASSO A
CHINA E' COSI'
SOTTILE CHE
QUANDO HAI
ANNERITO LO
SFONDO HAI
SBORDATO DEN-
TRO AL DISE-
GNO. USA UN
TRATTO PIU'
SPESSE INTOR-
NO AGLI
OGGETTI E
COMINCIA A
DARE IL NERO A
PARTIRE DA LI'
CON MOLTA
ATTENZIONE.
FATTO QUESTO,
PUOI CONTINUA-
RE TRANQUILLO
A PENNELLARE.



QUESTO
SPAZIO NERO
NON SERVE
A NIENTE!
SAREBBE
STATO
MEGLIO
USARLO PER
INGRANDIRE
LE VIGNETTE
DI SINISTRA.
AVRESTI
ANCHE RESO
LA TAVOLA
PIU' BILAN-
CIATA.

SENZA TITOLO - PRIMA PAGINA
OSAMU FUJITA (ANNI 77) DI MIE



QUANDO DICI CHE E' NATO UN PRINCIPE
 TUTT'ALTRO CHE CARNO, E' PIU' EFFI-
 CACE SE LO FAI VEDERE DA NEONATO.

QUELLA DI METTERE GLI OCCHI
LI SCRIVI A TUTTI E' STATA LA
BELLA IDEA!



NON FARE
IL PIGRO!
LA DIFFE-
RENZA TRA
UN PRO-
FESSIONI-
STA E UN
DILETTANTE
SI VEDE
ANCHE DA
COME SI
DISEGNANO
LE FOLLE.

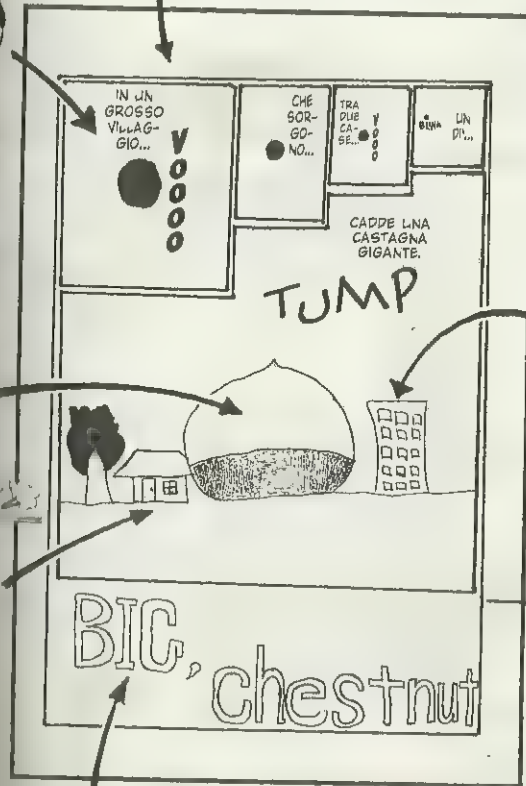
QUI NON
PUOI NON
DISEGNARMI
UNA NAVE
SPAZIALE
OCCHIA-
LUTA.
DAI!

ZUN' PARAZUN' GRATIN SONG!
MAKOTO NAKAGAWA (ANNI 12) DI KOCHI

LE NA
TE
WLN
NON
VAND
BY
C
C
N

()
C
A
B
D
E

UN TIPO DI INIZIO CHE FA INTUIRE CHE STA PER SUCCEDERE QUALCOSA. FUNZIONA BENE PERCHE' ACCENDE LA CURIOSITA' E FA VENIR VOGLIA DI LEGGERE LA PAGINA SUCCESSIVA.



SE DISEGNI
QUESTE
VIGNETTE
DELLA
STESSA
GRANDEZZA,
L'EFFETTO È
MIGLIORE E
SI CAPISCE
MEGLIO CHE
LA CASTAGNA
È IN
AVVICINAMENTO.

NON
DIMENTI-
CHIAMO DI
DARE TRI-
DIMENSIO-
NALITA'
ALLE
COSTRU-
ZIONI.

IL SEGNO
DEL TER-
RENO E'
MEGLIO UN
PO' INDIE-
TRO.

LA CASTAGNA GIGANTE- BIG CHESTNUT - PAGINA 1
MASAO HAYASHI (ANNI 14) DI KYOTO

I TITOLI IN INGLESE Danno la sensazione di erudito ma non dimentichiamo di aggiungere la traduzione del titolo, **LA CASTAGNA GIGANTE**.



scuola di

manga



QUESTO TIPO DI IMPOSTAZIONE DEL DISEGNO E' DIFFICILE ED E' POSSIBILE RENDERE UN EFFETTO SIMILE SENZA FATICARE TANTO. RIMANDIAMO LE VISTE DALL'ALTO A QUANDO IL DISEGNO SARA' MOLTO MIGLIORATO.

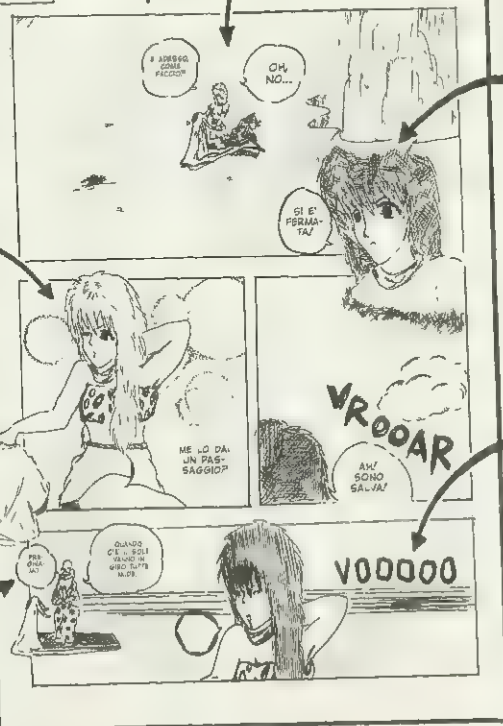
IL TRATTO E' TROPPO SOTTILE. NON AVERE PAURA E PROVA A TIRARE DEI BELI CONTORNI VIGOROSI. IL DISEGNO ACQUISTERA' FORZA.



QUESTA IMPOSTAZIONE NON E' PIU' SEMPLICE?

A ME, SPUDORATAMENTE, LE BELLE RAGAZZE PIACCIONO UN SACCO. POTEVI ANCHE FARLA SPOGLIARE UN PO' DI PIU'... OINK!

IL BAL-LOON QUI E' TROPPO PICCOLO. IN GENERALE, I BAL-LOON VANNO PIU' GRANDI.



LET'S GO JUNKO
YOSHITO NISHINO (ANNI 7)
NAGASAKI

COSI' E' PERFETTO!

SE CAMBIO IL TIPO DI TRATTO... GIO NII CAPE... PER UN VOLT... NELLA STESSA PAGINA VIENI... PENSA... CHE... TRE... DIFFER... TI...

QUI... ME... USA... COL... TORI... BIANCO...

V
O
O
O

NE DICIP
MEMBRA
NBAE
HAMAP?



LI
AMOLI
SE
NA
IAN-
11-
40
10-

NEL FUMETTO DA PRESENTARE A UNA RIVISTA, NON OCCORRE RIPASSARE A INCHIOSTRO IL TITOLO, BASTA DISEGNARLO CHIARAMENTE A MATITA.

COME SI DISEGNA LA PRIMA PAGINA



IL TITOLO E' BELLO!

**TSUPPARIROCK
COMIBAND**



ATTENZIONE ALLE PIEGHE DEI VESTITI. MEGLIO POCHE MA BEN FATTE.



E' IMPORTANTE COME SI DISEGNANO LE MANI. FALLE CON CURA, MI RACCOMANDO. IL PERSONAGGIO SI BILANCIA MEGLIO SE LE MANI SONO DISEGNATE UN PO' IN GRANDE.

TSUPPARIROCK COMIBAND
KYOSHIRO PECHAKUCHA (13 ANNI)
PROVINCIA DI CHIBA

LA PROSSIMA VOLTA PROVA A DISEGNARE LA FIGURA INTERA.



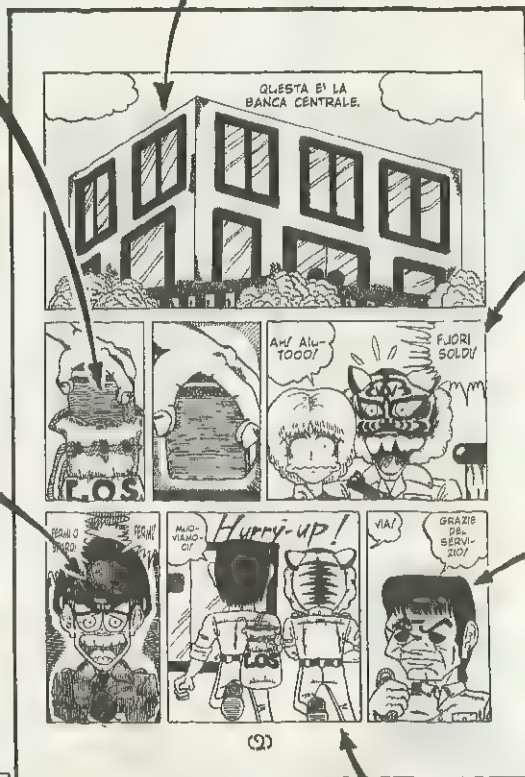
scuola di

manga



EHI! TI
SEMBRANO SOLDI? A
ME SEMBRA UN
DOLCE DI FAGIOLI!
RISPETTA ANCHE LA
PROPOR-
ZIONE TRA
LA MANO E
LE BANCO-
NOTE.

COME DISEGNO NON E' MALE MA... MI
FARE DEI CONTORNI COSI' SPESSI A
FINESTRE! SEMBRA CHE SIA PICCOLA
LA BANCA.



I MIEI COMPLIMENTI
(E SONO UNA COSA
RARA)



STABILISCI UN PUNTO NEL CENTRO DELLA VIGNETTA E USALO COME
RIFERIMENTO PER TIRARE LE RIGHE.

GIOCO SPORCO
IKKO (ANNI 15)
OSAKA

SE NON INCIAMI
GIORNENTE IL
IN AVANTI, LA Q
ZIONE DELLA
AFFANNOA NON

QUI AVRESTI POTUTO
DEFINIRE MEGLIO LO
SFONDO IN MODO DA FAR
CAPIRE DOVE STA COR-
RENDO IL PERSONAGGIO.

VAL RYU!
RYO OEDA (QUINTA
ELEMENTARE) OSAKA

QUI AVRESTI POTUTO
DEFINIRE MEGLIO LO
SFONDO IN MODO DA FAR
CAPIRE DOVE STA COR-
RENDO IL PERSONAGGIO.

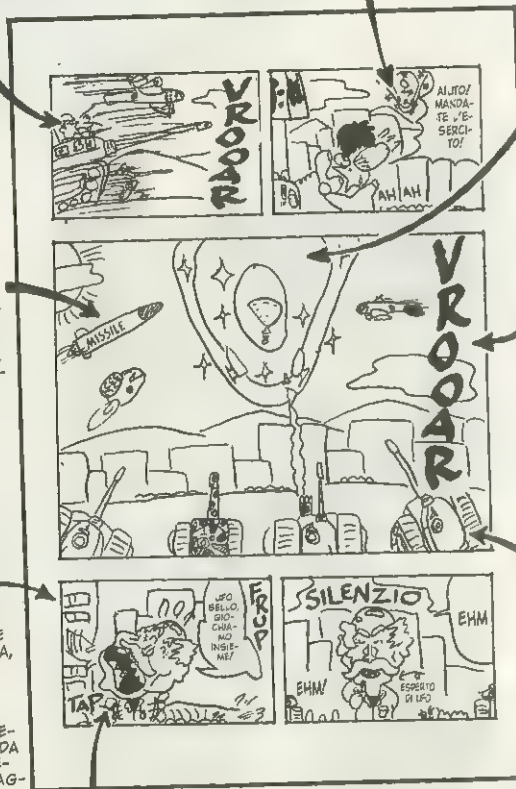


scuola di

CI SONO TROPPE LINEE, IL PERSONAGGIO SUL CARRO ARMATO NON SI NOTA ABBASTANZA.

USA IL RIGHELLO PER GLI SFONDI, ALTRIMENTI DIVENTANO CONFUSIONARI COME QUESTI.

SE NON DISEGNI L'UFO, INTERPRETERAI PRESSIONI CHE STA VOLANDO NEL CIELO.



NON BISOGNA SCRIVERE IL NOME DELL'OGGETTO PER FAR CAPIRE COS'E'. D'ALTRA PARTE, SE TU NON L'AVESSI SCRITTO, L'AVREI PRESO PER UN ROSETTO.

QUESTO E' IL PUNTO FOCALE DELLA BATTUTA, QUINDI LO SFONDO NON SERVE, E' MEGLIO DARE IL SALTO ALL'ESPRESSIONE DA IDIOTA DI QUESTO PERSONAGGIO.

IL PERICOLO STA IN CIELO
FUMIO KASAMOTO, (ANNI 11)
OSAKA

BUONA L'ESPRESSIONE DEL PERSONAGGIO E LA SUA REAZIONE!

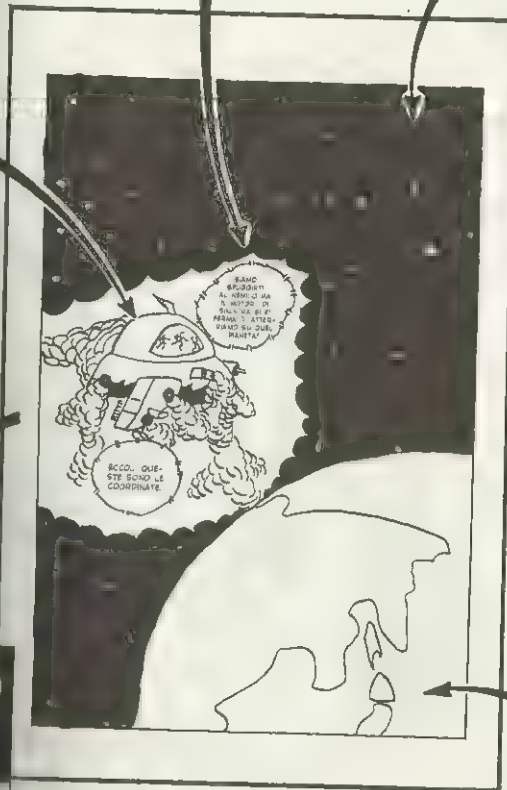
TADAN

EH!
EH!
EH!

EH!
EH!
EH!

IL BALLOON E' TROPPO VICINO ALL'UFO.

L'UNO SFONDO COSI' E' MEGLIO PRIMA ANNERIRLO TUTTO CON LA CHINA.



POI CON IL PENNELLO E IL BIANCO SI DISEGNANO LE STELLE CON CURA UNA A UNA, ALTRIMENTI SEMBRANO FIOCCHI DI NEVE.

HAI FATTO BENE A DISEGNARE COSI' IN GRANDE LA TERRA.

IO, L'EXTRATERRESTRE
KOJI NAKAMURA (ANNI 13)
KAWASAKI, KANAGAWA



scuola di

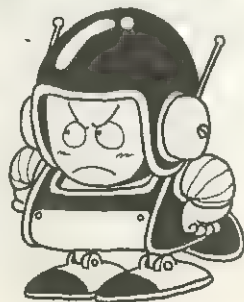
manga

QUESTO SÌ
CHE È BRAVO!

OGATA! GLUI! A TE
MI SPEDISCI ANCORA
DEI DISEGNI COSÌ?



SBRIGATI A PARTECIPARE
A DIVERSI CONCORSI!
QUESTA È UNA
SCUOLA SOLO PER
BURBE!



AVVENNE UN POMERIGGIO
TOYOKAZU OGATA (ANNI 13)
KOBE, HYOGO

QUESTA È
UNA VIGNETTA
NORMALE.



QUESTA VA
FINO A TAGLIO
PAGINA IN
MANIERA
CORRETTA.



LE BATTUTE
SONO TROPPO
LUNGHE.
QUANDO È
NECESSARIO
SCRIVERE
TANTO È
MEGLIO
AUMENTARE
IL NUMERO
DEI BALLOON.

CERCHIAMO DI EVITARE
IL PIÙ POSSIBILE LE
VIGNETTE SCONTOR-
NATE. SI LEGGONO
MALE.



SCELTA FORZATA
YOJIMBO (ANNI 13)
TAKASAKI, GUMMA

QUANDO FAI
APPARIRE DEI
PERSONAGGI
PER LA PRIMA
VOLTA, NON
INTRODURLI
CON UN PRIMO
PIANO DEL
VOLTO MA A
FIGURA INTERA.

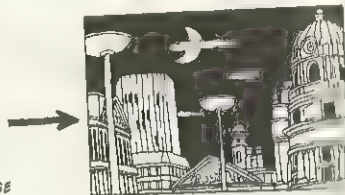


scuola di

manga



DAL MOMENTO CHE IL TITOLO E' CONCERTO CITTADINO LONDINESE, E' MEGLIO COMINCIARE CON UN DISEGNO CHE CI FACCI PENSARE A LONDRA!



CONCERTO CITTADINO LONDINESE
TADASHI MATSUI (ANNI 14)
PROVINCIA DI FUKLOKA

LA FACCIA DI QUESTA LUNA E' DAVVERO BLUFFA! AH AH! MI HA FATTO RIDERE

SE AGGIUNGI IL SUONO DELLE SIRENE, POPPI, POPPI, SARA' PIU' FACILE CAPIRE CHE SONO AUTO DELLA POLIZIA.



PROVA A RIDISEGNARE USANDO LA PROSPETTIVA COME HO GIA' SPIEGATO.



JE ONOMA TOPEE NON S. DISSENO NO COMI TI FACCI VEDERE

AAAH

AA-A SPIRIT NE, PRIMA TUTTO BIL CIA A MA SUONO AAA

AAAH

POI E RIPASSANO A PENNING CONT

AAAH

AAAH

TI CI NVA ALAH SPAN VIGNA LEGN

QUESTA VIGNETTA E' INTRODUTTIVA, E DEVE ESSERE DISEGNATA PIU' IN GRANDE.

IN QUESTO FUMETTO CI SONO TROPPE VIGNETTE SUPERFLUE. VEDIAMO DI ALLEGGERIRLO UN PO'.



BYE BYE HANDY LOVE
YASUHARU SANO
(ANNI 16) DI BARAGI



LO HAI FATTO VEDERE UN PO' TROPPO PRESTO.

PER QUESTAZIONE DEL CIAO! BASTAVA UNA VIGNETTA UNICA, DA UNIFICARE CON QUELLA A SINISTRA.

QUI HAI FATTO BENE A FAR INCLINARE IL PERSONAGGIO PER ESPRIMERE IL SUO STATO D'ANIMO PIENO DI DUBBIO.

QUANDO IL PERSONAGGIO SI GIRA, VA DISEGNATO DALLA VITA IN SI, CON SOLO LA TESTA CHE SI GIRA.



INSEGNAMENTO DELLA SCUOLA

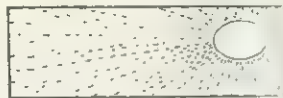


scuola di

manga



METTI PIU' CURA QUANDO DISEGNI I RAGGI DEL SOLE. PRENDI ESEMPIO DAI PROFESSIONISTI, FANNO ATTENZIONE ANCHE A QUESTI PARTICOLARI.



I RAGGI DEL SOLE VANNO DISEGNATI SENZA RIGHELLO. L'USO DEL RIGHELLO RENDE FREDDO IL DISEGNO.

DAVVERO... MI SEMBRA DI ANDARE A FUOCO DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...

E' MEGLIO CHIUDERE LA FRASE IN UN QUADRATO COME UNA DIDASCALIA.



LA SCENA IN CUI IL PERSONAGGIO PRINCIPALE APPARE DEV'ESSERE D'EFFETTO COMPLETO. SEI STATO BRAVO!

CERCHIAMO DI CHIUDERE LE BATTUTE IN UN BALLOON. CAPISCO LA TENTAZIONE DI LASCIARLE LIBERE SUL DISEGNO, E' BELLO MA RISCHIANO DI DIVENTARE DIFFICILE LETTURA.

CHIUDI SEMPRE I CONTORNI DEL VISO SE NO SEMBRA CHE LA LINEA SIA SALTATA PER UN ERRORE DI STAMPA.

17 ANNO
DI KATSUHIITO SUZUKI
(ANNI 15) HOKKAIDO

NON DIMENTICARE DI DEFINIRE I PARTICOLARI DELLE SCARPE!

I PAESAGGI INTRODUTTIVI VANNO DISEGNATI FINO AL TERRENO, SE NO NON SI CAPISCE DOVE SONO I PERSONAGGI.



E' MEGLIO INSERIRE ANCHE I PERSONAGGI.

I CONTORNI DELLE VIGNETTE SONO TROPPO SPESSI.

I BALLOON SONO BRUTTISSIMI COSI' OBB-NGHI!



E' MEGLIO APRIRE LO SPAZIO INDICATO DALLE FRECCETTE.

SE SEPARI UN PO' DI PIU' I DUE PERSONAGGI IL DISEGNO RISULTA PIU' CHIARO.



LA STORIA DI TOSUYUKI
TOSHIYUKI TAKESHITA,
(ANNI 13)
OSAKA



scuola di

manga



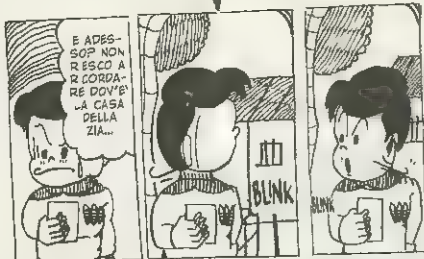
BASTA UNA VIGNETTA PER FAR VEDERE CHE IL PERSONAGGIO SI GUARDA INTORNO.

PROVA A FARE COSÌ.

BLINK BLINK



LO SFONDO QUI DIETRO È UN PO' TROPPO ABBOZZATO.

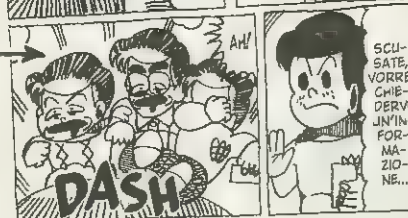


USA IL RIGHELLO PER LE LINEE DI CONTO-NO DELLE VIGNETTE.

LE ESPRESSIONI DEI VOLTI SONO BUONI PROMETTI BENE!

USIAMO SOLO META' SUPERIORE DELLA VIGNETTA PER DISEGNARE I BALLOON

I CAPELLI E' MEGLIO SE LI COLORI DI NERO PIATTO.

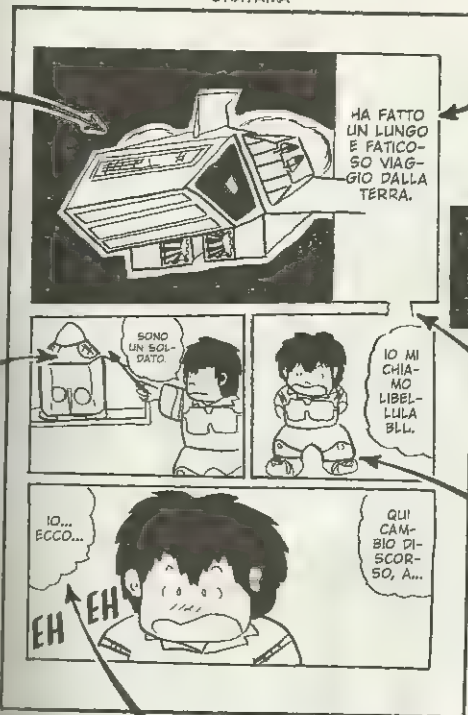


VA BENE COMUNQUE KYOSUKE TAKATANI (ANNI 12) SAITAMA

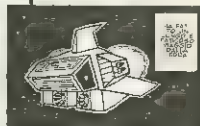
LE LINEE DI VELOCITA' SUL TERRENO NON SERVONO.



GAMBE STORTE
AKIHIRO OKADA (ANNI 15)
OKAYAMA



SE PRENDI TROPPO SPAZIO PER LA DIDASCALIA, TOGLI RESPIRO AL DISEGNO. FA' ATTENZIONE!



QUESTA È UNA COSA DA EVITARE!

DOPO AVER MOSTRATO L'ESTERNO DELL'ASTRONAVE, DEVI FARLA VEDERE ANCHE DENTRO. COSÌ NON SI CAPISCE DOVE SI TROVA QUESTO PERSONAGGIO.

UNA BATTUTA DI SOSPENSIONE COME QUESTA VA BENE MA È MEGLIO METTERLA IN BASSO... FA VENIR VOGLIA DI VOLTARE AL PIÙ PRESTO LA PAGINA!

IL CORPO PIÙ PICCOLO.





scuola di

manga



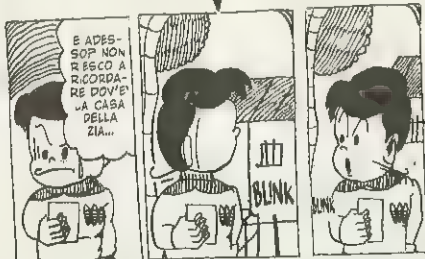
BASTA UNA VIGNETTA
PER FAR VEDERE CHE
IL PERSONAGGIO SI
GUARDA INTORNO.

PROVA A
FARE COSÌ.

BLINK BLINK



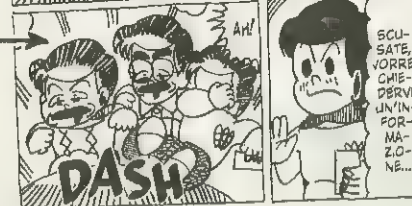
LO SFON-
DO QUI
DIETRO E'
IN PO'
TROPPO
ABBOZZ-
ZATO.



USA IL
RIGHELLO
PER LE
LINEE DI
CONTOR-
NO DELLE
VIGNETTE.



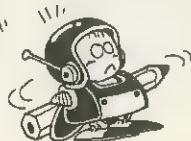
LE ESPRES-
SIONI DEL VO-
TO SONO BUONE
PROMETTI
BENE!



USIAMO SOLO LA
META' SUPERIORE
DELLA VIGNETTA
PER DISEGNARE
I BALLOON.

I CAPELLI E'
MEGLIO SE
LI COLORI
DI NERO
PIATTO.

LE LINEE DI VELOCITÀ
SUL TERRENO NON
SERVONO.



VA BENE COMunque
KYOSUKE TAKATANI
(ANN 12) SAITAMA



GAMBE STORTE
AKIHIRO OKADA (ANNI 15)
OKAYAMA



SE PRENDI
TROPPO SPA-
ZIO PER LA
DIDASCALIA,
TOGLI RESPI-
RO AL DISE-
GNO. FA'
ATTENZIONE!



QUESTA
E' UNA
COSA DA
EVITARE!

DOPPO AVER
MOSTRATO
L'ESTERNO
DELL'ASTRO-
NAVE, DEVI
FARLA VEDERE
ANCHE DEN-
TRO. COSÌ
NON SI CAPI-
SCHE DOVE SI
TROVA QUESTO
PERSONAGGIO.



UNA BATTUTA DI SOSPENSIONE
COME QUESTA VA BENE MA E'
MEGLIO METTERLA IN BASSO... FA
VENIR VOGLIA DI VOLTARE AL PIU'
PRESTO LA PAGINA!

IL CORPO PIU' PICCOLO.



scuola di

manga



MISTER GRAZIEMILLE
YUICHIRO WAKAZUCHI (ANNI 15)
PROVINCIA DI AICHI

IL CON-
TORNIO
DELLE
VIGNETTE
E' TROPPO
SOTTILE.

LE LETTERE DELL'
NOMATOPEA PLANA
SONO TROPPO
GROSSE E NON SI
CAPISCE SE SI IN-
RISCONO AL PER-
NAGGIO O NO.

QUESTO TIPO
DI TRATTEGGIO
RENDE
LO SFONDO
TROPPO
PESANTE.
E' MEGLIO
TROVARE
UN'ALTRA
SOLUZIONE.

DALLE
VIGNETTE
SOTTO SI
CAPISCE
CHE QUESTO
PERSONAGGIO
E' UNA
SPECIE DI
CYBORG.
DA QUESTA
INVECE
NO.

E' MEGLIO
INSERIRE
PRIMA UNA
VIGNETTA
COSI', POI
FARGLI
COPRIRE LA
FERITA CON
LA MANO.



SAREBBI
MEGLIO
DISEGNARE
PRIMA IL
LUOGO
DESER-
TO E LA
RIZIONE
PERSONA-
GIO, COME
QUA BOT

AN-
LINI
PELAN
USI IN

USA PIU' CURA QUANDO DISEGNI LE LETTERE.

TAPTAP

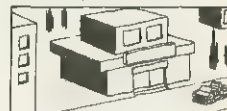
BELLO!

GHI ANGO... BEN DENTRO
TUTTA UN'ALTRA MANO



QUANDO SI
DISEGNA UNA COSTRUZIONE:
1-SE DAVANTI ALLA COSTRUZIONE
CI DEV'ESSERE UNA STRADA, CER-
CHIAMO DI INSERIRLA NEL DISEGNO.
2-SE SI DISEGNANO ANCHE LE
COSTRUZIONI VICINE, E' PIU' FACILE
FAR CAPIRE LE DIMENSIONI.
3-CERCHIAMO DI NON DIMENTICARE
LO SPESSORE DELLE
COSE.

DUNQUE, FACCIAMO
ATTENZIONE A QUESTE
TRE COSE:



LE COSTRUZIONI
VANNO DISEGNATE
CON CURA!

PIU' GLI OGGETTI
SONO PICCOLI E
PIU' HANNO BISOGNO
DI ESSERE
DISEGNATI CON
PRECISIONE.

MI PIACE QUE-
STO PERSONAG-
GIO, ASSOMI-
GLIA AL REGI-
STA MIROOKA!

IDIOTA!

DAL TUO
DISEGNO NON SI
CAPISCE IL TIPO
DI AMBIENTE IN
CUI SI TROVA IL
PERSONAGGIO.

IDIOTA

QUANTE VOLTE
LO DEVO DIRE!
QUEI DUE FRA-
TELLI SONO PERI-
COLOSI. SE NON
LI FERMAIO IN
FRETTA, CHISSA'
QUANTA ALTRA
GENTE AMMAZZERANNO!

CHISSA'
SO-
SA!

11.13
11.13
11.13 (ANNI 21 TOKYO)

QUESTA BATTAGLIA E' TROPPO
LUNGA! CERCHIAMO DI SCRIVERE
SOLO L'INDISPENSABILE!



scuola di

manga



NON DISEGNARE TUTTI I PERSONAGGI DI PROFILO. PROVA A CAMBIARE ANGOLATURA.

Snake Roman
Taro Kamiyo (anni 12) Saitama,
Kita Adachi-Gun

METTI PIU' CURA QUANDO DISEGNI GLI SFONDI DIETRO AI PERSONAGGI. I TRATTEGGI INTESI COME OMBRA NON SERVONO.

NON TAGLIARE QUESTA PARTE DELLA TESTA.



NE FUMETTO, DI SOLITO, E' MEGLIO NON TAGLIARE IL VOTO DEI PERSONAGGI SE NON PER DEI PRIMISSIMI PIANI.



AVRE TO VIL ALME DISEGNA FIGURA DI STAGIONE

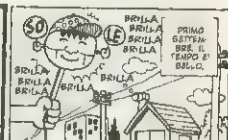
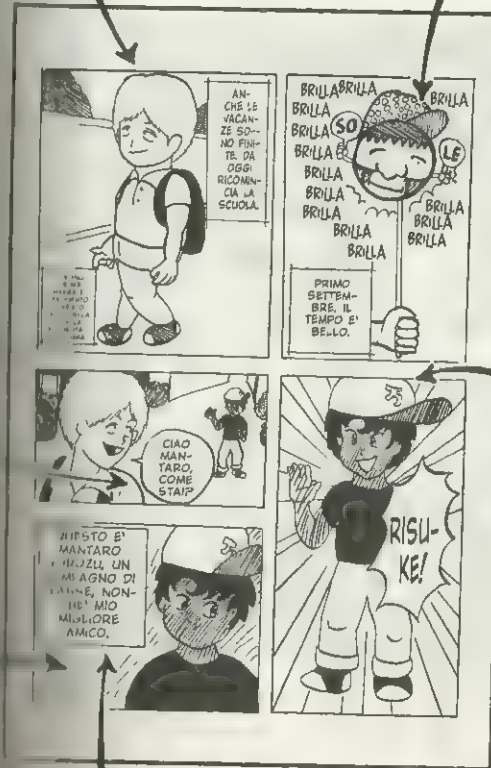
HAI A INNE ME VITA DAI RE U ALI SI RITA CI

QUESTO TIPO DI TAGLIO DELLA VIGNETTA BELLO MA RENDE DIFFICILE LA LETTURA DELLA STORIA. COL SOLITO TAGLIO QUADRATO SUL SICURO.



QUANDO SI DISEGNA I CAPELLI, E' MEGLIO USARE POCHI TRATTI DATI CON UN MAGGIO CHE TANTI TRATTI INSICURI.

QUANDO SI DISEGNA IL SOLE, E' NECESSARIO DISEGNARE ANCHE IL PAESAGGIO SOTTOSTANTE.



QUANDO UN PERSONAGGIO HA IL VOLTO ABBRONZATO, RENDELO CON IL RETINO NUMERO 61.



MAGIC BOY
Junichi Kazaoka (anni 15)
Provincia di Aichi

AH AH AH! MANTARO YOROZU E' UN NOME DAVVERO BUFFO! CERCHIAMO DI DARE AI PERSONAGGI NOMI FACILI DA RICORDARE.

USA IL NUMERO 61, COSI'.

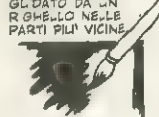


scuola di

QUANDO NON SI RIESCE A
COLORARE BENE DI NERO
COL PENNELLO VICINO AI
BORDI DELLA VIGNETTA...



CONVIENE USARE
UN PENNARELLO
GLI DATO DA UN
REGHELLO NELLE
PARTI PIU' VICINE



DOPODICHE' PUO' ENTRARE IN SCENA IL PENNELLO.

QUI AVREI PREFERITO UNA VIGNETTA CON LA TRADIZIONALE LIMA.

PER DIVENTARE
DISEGNATORE
DI MANGA, E'
MEGLIO CHE TI
PERFEZIONI CON
L'USO DEL PEN-
NINO E NON
SOLO DEL PEN-
NELLO.

E' IL TIPOGrafo CHE SI OCCUPA DI STAMPARE BENE I CARATTERI BIANCHI. QUELLO E' QUELLO CHE DEVI FARE.

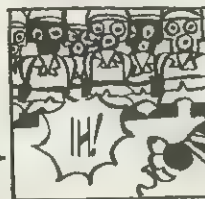


SO
UN
CA
RK
DI
FE
AL
PE
NA
AL
SC
TE
MA
SI
DA
EC

PIANO
PIANO.,



SONO
STATO
CONDAN-
NATO A
MORTE,
QUINDI
SCAPPO!



12

TA
TA
TA
T

TAP
TAP
TAP

SL, SI SCAPPA!
HIROMI AIDA, (ANNI 11) SENDAI,
PROVINCIA DI MIYAGI



manga

OTO EFFETTO SI
BONA PARTENDO
I RIGHE DAL
RNO DELLA
ITA E, PRESO UN
DI RIFERIMEN-
FLMA VERSO
ILLO. LE RIGHE
IVONO ESSERE
ATE DAL CON-
E' BRUTTO.



E' MEGLIO SE I BAL-
LOON O LE DIDASCALIE
NON OCCUPANO PIU'
DI UN QUARTO DELLA
VIGNETTA.



QUANDO
DISEGNI IL
BALLOON,
LASCIA
LIBERI GLI
SPAZI CHE
TI INDICO
CON IL
TRATTEGGIO.

SENZA TITOLO
MASAHIRO IBA (ANNI 77)
OSAKA

DOVRESTI CURARE UN PO' DI
PILI' L'ABBIGLIAMENTO? ALME-
NO UNA RIVISTA DI MODA
POTRESTI COMPRARLA...

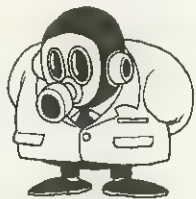


scuola di

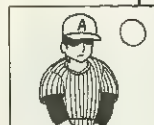
manga



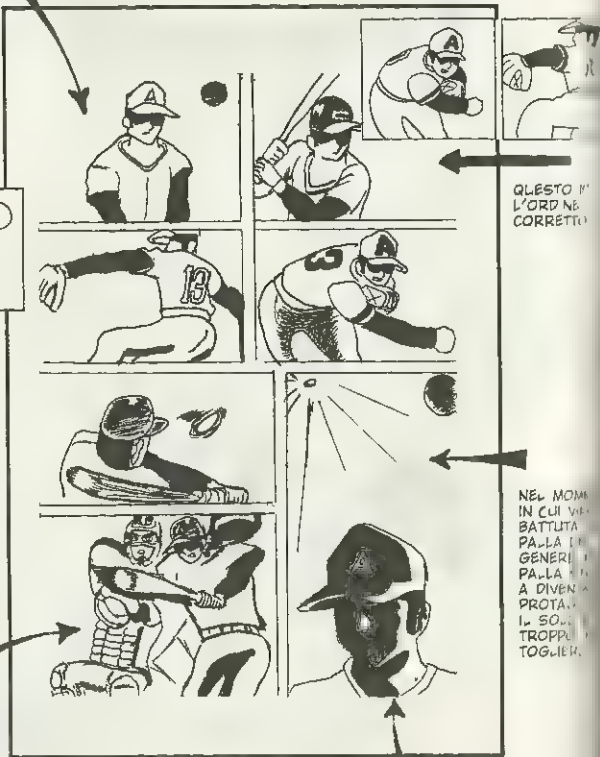
EHI, EHI, OKAMOTO! NON E' CHE PER CASO HAI SBA-
GLIATO L'ORDINE DELLE
VIGNETTE? MANGA SI LEG-
GONO DA DESTRA A SINI-
STRA! FA MOLTA ATTENZIO-
NE A QUESTA LEZIONE DI
MANGA PER BURSE!



SE DISEGNI
GLI AVVER-
SARI CON
L'UNIFORME
CHIARAMENTE
DIFFERENTI,
LA JETTURA
DELLA STO-
RIA RISULTA
MOLTO FAC-
LITATA.



PER ESEMPIO
PUOI FARE
L'UNIFORME
A RIGHE VER-
TICALI COME
QUELLE DEI
HANSHIN
TIGERS...



QUESTO E' L'ORDINE CORRETTO

NEL MOMENTO
IN CUI VI
BATTUTE
PALLA IN
GENERALE
PALLA IN
A DIVENTA
PROTAGONISTA
IL SOLO
TROPPO
TOGLIERE

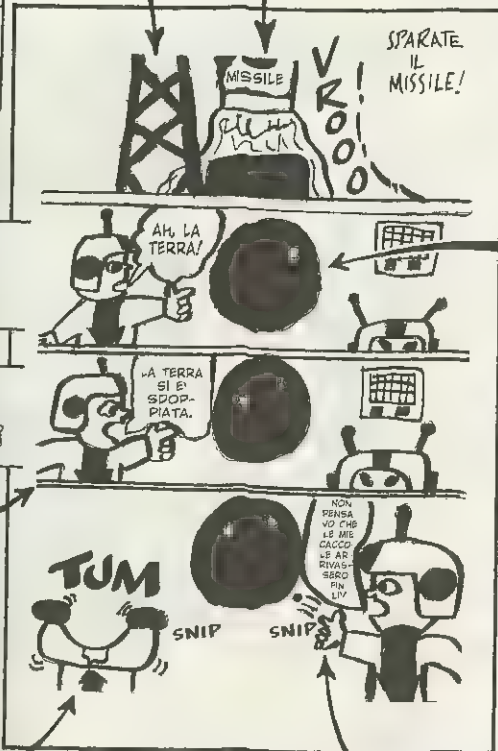
BENE IL RICE-
VITORE CHE
PERDE L'EQUI-
LIBRIO, RENDE
L'EFFETTO DEL
GIOCO.

SENZA TITOLO
TAKANOBIL OKAMOTO (ANNI 12)
SAYO-GUN, PROVINCIA DI HYOGO

MEGLIO DISEGNARE
MOLTO COLMO DI
PUNTO PERCHÉ LA
PALLA E' STATA

IL MISSILE E' PIU' D'EFFETTO SE DISEGNATO CON LA PUNTA VISIBILE.

EHI! DOVE SONO FINITI I CONTORNI DELLE VIGNETTE?



SPARATE IL MISSILE!

AH, LA TERRA!

LA TERRA SI E' SPORCHIATA.

TUM

SNIP

SNIP

NON PENSAVO CHE LE MIE CACCAGLIE AVREBBANO RIVASSATO FIN LIV

SE DISEGNI IL TELAIO DELL'OBLO, SI CAPISCE COS'E'.



SE POI AGGIUNGI, ANCHE IL RIFLESSO DEL VETRO E' ANCORA MEGLIO.

EHI LA TERRA E' DOPPIA?
TOSHIA KADOMA (ANNI 12)
SENDAI, PROVINCIA DI MIYAGI

MA GUARDA! LA TUA BATTUTA E' COSI' STUPIDA CHE MI HA FATTO PIEGARE DALLE RISATE! BELLA!



scuola di

manga



LE BATTUTE VANNO SCRITTE A MATITA! IL TACITO ACCORDO E' CHE TUTTO QUELLO CHE E' A INCHIOSTRO VIENE STAMPATO COSI' COM'E'.

IN QUESTO CASO, PENSO SIA MEGLIO INSERIRE LE BATTUTE ALL'INTERNO DEL CONTERNO DELLA VIGNETTA A' SQUADRATURA CHILSA.



SONO SEN DELLA TERZA C DELLA SCUOLA MEDIA KUMIYADEN!

EHILAY IO SONO SEN!

MA GUARDA... IL PERSONAGGIO E' SALTATO FUORI A L'IMPROVISO! HO AVUTO LA SENSAZIONE DI UN MANGA PIENO DI ENERGIA E PER QUESTO MERITI UNA LODE!

BENE QUESTA FRASE CHE INCURIOSISCE IL LETTORE NEL L'ULTIMO BALCON A FONDO PAGINA. FA VENIR VOGLIA D'LEGGERE IL SEGUITO. BRAVO!

SEN IL DISEGNATORE DI MANGA JUNICHI KAZAOKA (ANNI 15) NAGOYA, PROVINCIA DI AICHI

SE PROPRIO VOGLIAMO, E' MEGLIO FARLO USCIRE TUTTO, ALMENO DAI PILI' PROFONDATA' AL DISEGNO!

EH, FURBA STRO! NON CREDERE DI POTERTELA CAVARE SEN VENDO STANZA DI SEN! PER FAR CAPIRE DOVE SI TROVA IL PERSONAGGIO, DEVI DISEGNARE L'AMBIENTE!

COM'E' CHE C'E' SO... LA TESTA CHE ESCI DAL RUA DROP

NON SEMBRA VERO, MA...

...E SAPETE PER COS'E' CHE MI CONOSCONO TUTTI?

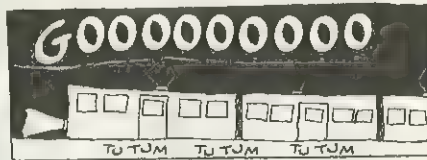
SEN



SEN! SI PARTE CON UN PAESAGGIO! E' CHE SI FA. A L'INIZIO DELLA PRIMA PAGINA BISOGNA INTRODURRE L'AMBIENTE DELLA STORIA. COMPLIMENTI! CLAP CLAP CLAP!

BLACK STORY DI TAKAAKI TEMBA (ANNI 12) FUCHU, TOKYO

BLACK STORY 1



L'HO AMMAZZATO...



L'HO AMMAZZATO...

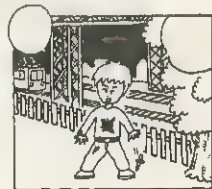


SE DISEGNI CON MANO INSECURA, NON RIUSCIRAI A FARE DEI BELLI DISEGNI.



LA REGOLA PER DISEGNARE BENE I CAPELLI E' DI TIRARE NEE SICURE QUANDO ARRIVI ALLE CIOCCHE.

SE GLI NON CI METTI UN PAESAGGIO, NON SI CAPISE SE PERSONAGGI SI TROVANO SULLA SPIAGGIA, IN CITTA', IN UNA RISATA O DOVE ALTRO!

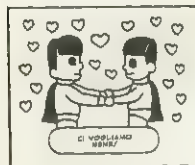


FAR DIFFERIRE DI COSI' TANTO GLI SPAZI TRA QUESTE DUE VIGNETTE FA PENSARE A CHI LEGGE CHE TU LO ABBAI FATTO PER UN MOTIVO PARTICOLARE. EVITA.



scuola di

manga



SE ANNERISCI IN QUESTO MODO INTORNO ALLE VIGNETTE, DIVENTA UN MANGA TETRO! I MANGA CHE PREFERISCO SONO QUELLI ALLEGRI!

SE TOGLI QUESTO TRATTEGGIO A VERMICELLI QUI SOTTO, I CUORI RISALTERANNO DI PIU'.



METTIAM BALLE DI PIU' DI VERMICELLI IN ANGOLI DELLA VIGNETTA.

UNA CORDA DEL REN. I MEGL. PER GI. DIS. PIU' DALLA

NON ME L'ASPETTO UNA SCEMATTA COSI' MI HA FATTO RIDERE! AH AH AH AH!

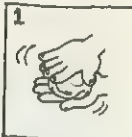
I SUPERFRATELLI MASARU UBABAWA (ANNI 12) KITATSUGARU, AOMORI

HO SCRITTO DEI COMMENTI ABBASTANTI MA, PERSONALMENTE, A ME IL TUO LA PIACIUTO. HO APPREZZATO SOPRATTUTTO FATTO CHE HAI UN MODO DI RAPPRESENTARE IL MANGA MOLTO PERSONALE. BRAVI

IL PUGNO DI RYU ASHLIRA DI TAMOTSU KATO (ANNI 14) ATSUGI, PROVINCIA DI KANAGAWA



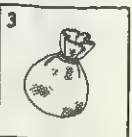
QUI PROVA A USARE L'EFFETTO CHE INSENGO SOTTO.



FATE UNA PALLA DI FAZZOLETTINI DI CARTA GRANDE CIRCA COME UNA PALLINA DA PING PONG.



AVVOLGETELA CON UNA GARZA (O ANCHE UN FAZZOLETTO DI CARTA).



CHIUDETELO COSI' CON UN ELASTICO.



SPENNELLATE SUL FONDO UN PO' DI CHINA.



PIUTTOSTO DI UN TRATTEGGIO SPORCO COME QUESTO, E' QUASI MEGLIO CHE NON CI SIA NIENTE.

HAI CAPITO IL PERSONALISMO QUELLA

DATE DEI PICCOLI COLPI SUL FOGLIO COME CON UNO STAMPINO ED E' FATTA!



scuola di

manga



COME DICO SEMPRE, BALLOON NON DEVONO TAGLIARE VERTICALMENTE IL DISEGNO.

MEGLIO TIRARE LE LINEE DI CONTERNO DELLE VIGNETTE CON IL RIGHELLO.

IL CONTENUTO DEI BALLOON DEV'ESSERE SCRITTO A MATITA E DI DEVE CAPIRE DOVE FINISCE UNA PAROLA E NE COMINCIA UN'ALTRA.

C'E' UN LAVORO CHE DEVI FARE PER ME LA PASTICCERIA KEN-CHAN DEVE ANDARE A FUOCO.

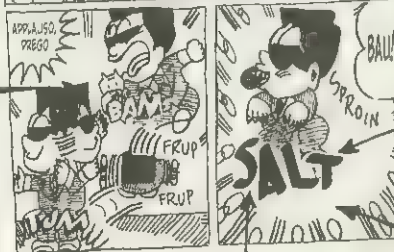
SI, MA UN LAVORO BEN FATTO COSTA CARO.

GLI VOGLIO VEDERE SPAZIO IN ABBOZZANZA!

BELLA L'IDEA DI FARLO ANDARE IN GYRO CON IL SA-VADANAIO A FORMA DI PORCELLINO. FARLO VEDERE MEGLIO. BRAVO PER AVER CURATO LA GRAFIA ALL'INTERNO DEI BALLOON!

UNO SGHERRO DA 10 YEN DI KYOSUKE TAKAWASHI (ANNI 2) IRIMA, PROVINCIA DI SAITAMA

FAI VEDERE CHIARAMENTE CHE SI TRATTA DI SOLI 10 YEN.



QUESTI SONO I CARICATI E I GENERATI VENEZIANI CHE PIU'

E MEGLIO EVITARE SOVRAPPORRE LE OMBRE MATOPE PERSONE

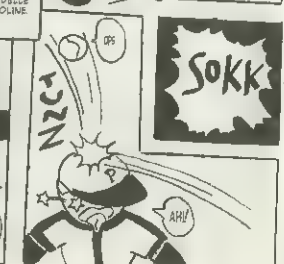
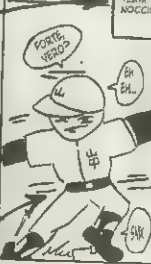
PERCHÉ MI PIU' A



MEGLIO INSERIRE QUESTA VIGNETTA DOPO AVERNE DISEGNATO UN'ALTRA CHE CI FACCI VEDERE UNA PANORAMICA DELLO STADIO CON GLI SPETTATORI.

QUANDO IN MODO NON NE RING, DEI DELLE 'IM- INVENTA

LAHO LAHO AH AH AH!



EHI, IL SEGNALE DI PLAY BALL VIENE DATO UNA VOLTA SOLA! DI UUU... NE BASTA UNO.

EHI, EHI, DEVI DISEGNARE IL BATTITORE AVVERSAARIO CHE RESPINGE LA PALLA! NON CREDERE DI CAVARTELA SOLO CON L'ONOMATOPEA!

PACCIA DA STRATTENTE QUI STA

PRITZ MASASHI JO (ANNI 12) HIMI, PROVINCIA DI TOYAMA

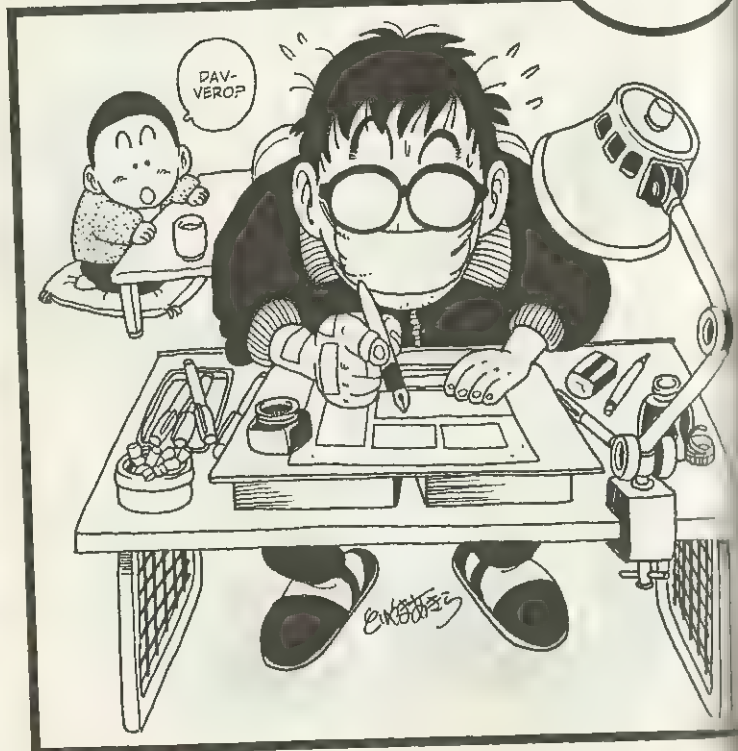
PAGINE

BO-NU-S!

BO-NU-S!

BO-NU-S!

L'AUTORE INSEGNA LA SUA TECNICA PER DISEGNARE I PERSONAGGI

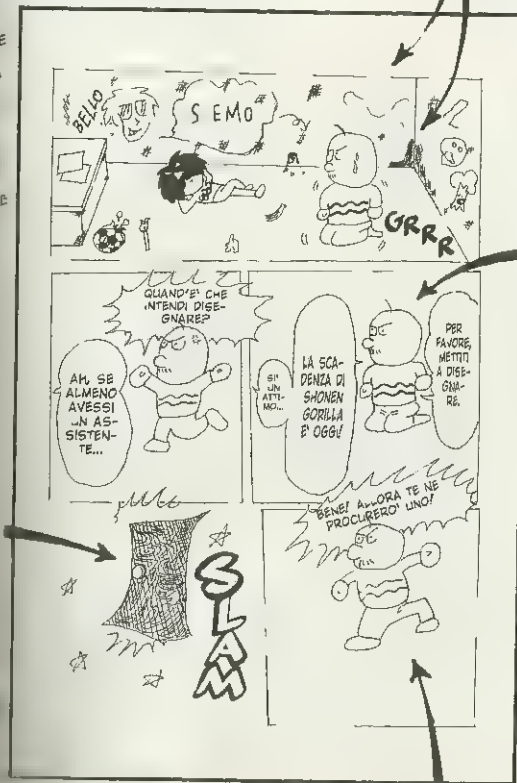


scuola di manga



L'ASSISTENTE DI RAMEN
DI TADASHI AKASAKA (ANNI 12)
MORIOKA, PROVINCIA DI IWATE

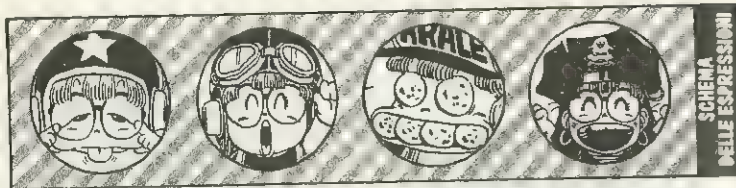
LO SPESSORE DEI TRAT-
TI E' TROPPO UGUALE!
LA SQUADRATURA DELLE
VIGNETTE DEVE AVERE
UN SEGNO PIU' SPESSO!



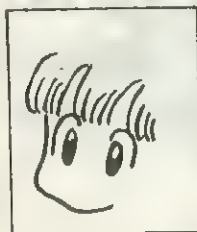
QUESTO PERSO-
NAGGIO SEMBRA
GALLEGGIARE A
MEZZ'ARIA,
BASTA AGGIUN-
GERE UN CUSCI-
NO...



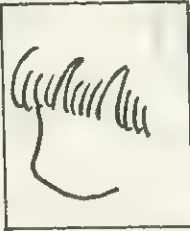
QUESTO TIZIO MONOPOLIZZA
LA PAGINA. PRIMA DI QUESTA
VIGNETTA AVERE VOLUTO
VEDERNE UNA CON L'E-
SPRESSIONE DELL'ALTRO!



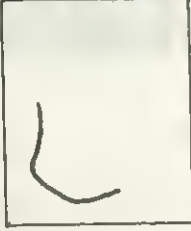
SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



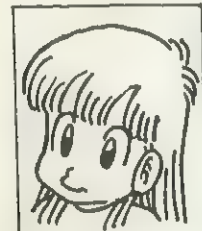
1- DISEGNANO GLI OCCHIALI. LE PUPILLE SONO GROSSE PIU' O MENO META' DELL'OCCHIO.



2- DOPO DICHE' LA FRANGIA. ATTENZIONE A DOVE SI DIVIDE.



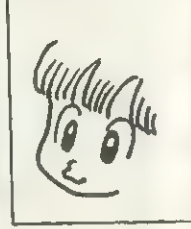
7- TIENI CURA NELLA PIAPIA.



4- COMPLETIAMO CAPELLI, COSI'.



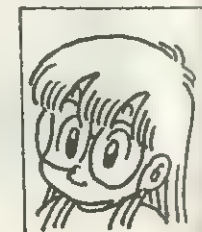
5- POI LE ORECCHIE. UN PO' TONDEGGIANTI. ATTENZIONE ALLA DIMENSIONE.



8- IL G. B. A. L. I. S. N.

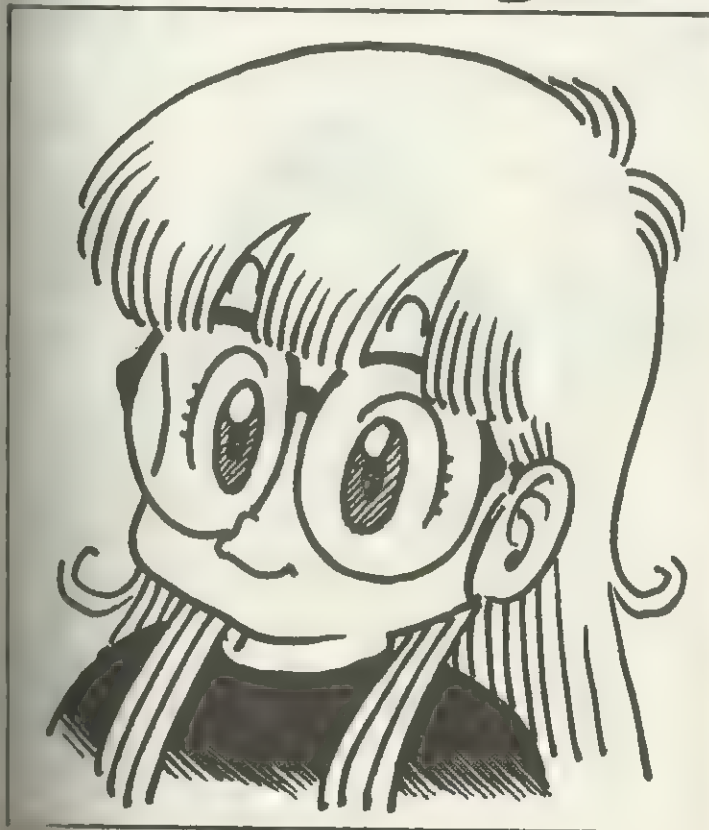
AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

E' BEN NOTO CHE HO MESSO GLI OCCHIALI A UN ROBOT CON L'INTENZIONE DI FARCI UNA BATTUTA. NON AVEVO PENSATO CHE MI SAREBBE TOCCATA LA SECCATURA DI DOVER DISEGNARE TUTTE LE VOLTE UN OGGETTO DIFFICILE COME GLI OCCHIALI. CI VUOLE UN BEL PO' DI ESERCIZIO MA, POI, TORNERA' UTILE!



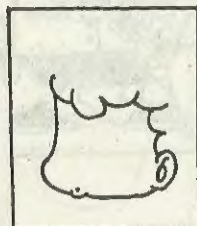
ARALE NORIMAKI

IL SEGRETO STA NEL CONTERNO DEL VOLTO E NEGLI OCCHI!





SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



3- LE ORECCHIE... LA', CON UN TRATTO LEGGERO.



2- POI I CAPELLI SULLA FRONTE, COSI'.



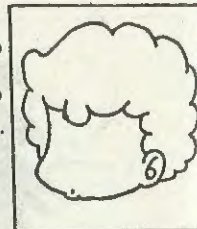
1- MA TUTTO LA LINEA DI COTONE DEL VOLTO CON BOCCO.



6- LE SOPRACCIGLIA VANNO BEN ARCUATE.



5- GLI OCCHI VANNO NEL BEL MEZZO DEL VOLTO. POI IL NASO VA SOTTO...



4- IL ROSTO DEI CAPELLI, A ONDE.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

GACCHAN L'HO DISEGNATA GUARDANDO IL FIGLIO DI MIA SORELLA. QUANDO SARETE RIUSCITI A DISEGNARE I CAPELLI COME UN QUALCOSA DI VAPOROSO E LEGGERO, ALLORA GACCHAN SARA' VOSTRA. NON SEMBRA, MA NON E' FACILE!



7- TRATTARE IL ROSTO COME UNO CHE HA UNO STILE.



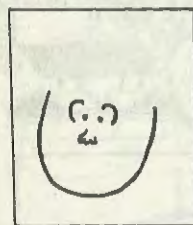
GACCHAN NORIMAKI

IL DIFFICILE STA AL PUNTO 1. POI BASTA DISEGNARE UN CORPO GROSSO QUANTO LA TESTA ED E' FATTA!





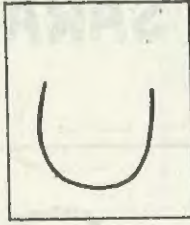
SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



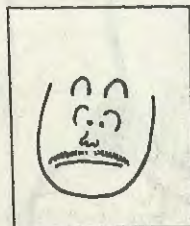
3- VICINO AL NASO GLI OCCHI SONO NATI.



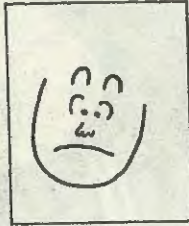
2- IL NASO LO METTIAMO CIRCA NEL MEZZO.



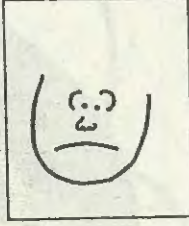
1- ECCO PRIMA TUTTO PROFILLO DEL VOLTO COSÌ.



6- I BAFI UN DUE TRE, FAI DEI TRATTINI!



5- DOPO VENGONO LE SOPRACCIGLIA. DUE BEGLI ARCHI.



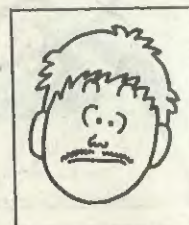
4- OK ED ECCO LA BOCCA COSÌ.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

E' BEN NOTO CHE ASSOMIGLIA ALL'AUTORE PER LA DEPRAVAZIONE. LASCIATEMI PERDERE! E' RARO CHE SENBEE ABBIA UNA FACCIA NORMALE, MA QUELLA CHE MI E' SEMBRATA PIU' SEMPLICE DA DISEGNARE E' QUESTA.



7- POI LE ORECCHIE, COSÌ.

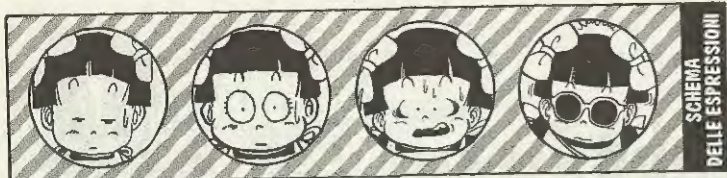


8- E' L'ULTIMA CARICATURA. DISSEGNA COME QUESTA.

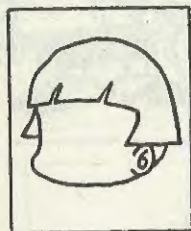
SENBEE NORIMAKI

IL DIFFICILE SONO GLI OCCHI E LA BOCCA! PROVARE PER CREDERE!

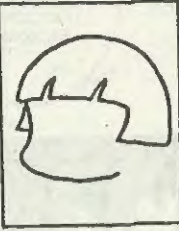




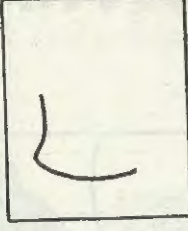
SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



1- PRIMA DI TUTTO IL PROFILO DEL VOLTO, CON CURA.



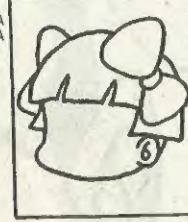
2- POI CAPELLI CON UNA LINEA QUASI SEMI-CIRCOLARE.



4- I NASTRI PIAZZATELI PIU' O MENO QUI.



5- E IL NASO A QUESTA ALTEZZA.



6- LA BOCCA DA SAPUTELLA, COSI'.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

SICCOME E' UNA MOCCIOSA MOLTO SUSCETTIBILE, DISEGNIAMOLA CON CURA! A PROPOSITO, SE CAMBIATE LA PETTINATURA DIVENTA CHIVIL. PROVIAMO A VARIARE DEI MOTIVI RICORRENTI PER CREARE ILLUSTRAZIONI DIVERSE.



7- GLI OCCHI NON SONO GRANDI...

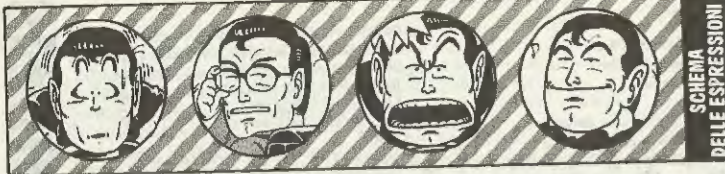


8- DISEGNATE LE SOPRACILIE ED IL FACCIO.

KINOKO SARADA

I FIOCCHI VANNO DISEGNATI VOLUMINOSI, NON DIMENTICARTI I PUNTINI DELLA RASATURA SULLA NUCA.





SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



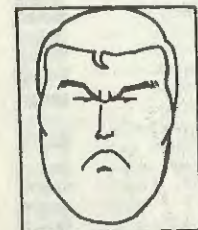
3- POI GLI OCCHI. SULLA STESSA LINEA ORIZZONTALE IMMAGINARIA.



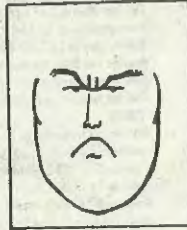
2- LE SOPRACCIGLIA VANNO DISEGNATE A TRATTI, NON TUTTE DI UN FIATO.



1- QUESTA VOLTA COMINCIO DIRETTAMENTE DAL NASO.



6- LA FORMA DEI CAPELLI E' QUESTA.



5- IL PROFILO DEL VOLTO, E' DIFFICILE, FATELO LENTAMENTE.



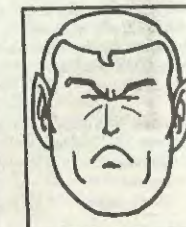
4- POI LA BOCCA, COSI', PIEGATA VERSO IL BASO.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

SUPPAMAN E' UN PERSONAGGIO COMODO, CONVIENE SAPERLO DISEGNARE BENE. CAMBIANDO DI UN PO' LA PETTINATURA DIVENTA FACILMENTE PARZAN O KENTA KURAAKU. E' IL COMODO TIPO DI PERSONAGGIO: DISEGNI UNO, PRENDI TRE!



7- POI LE ORECCHIE, APPUNTI.



8- PER ULTIME LE VENTRUE D'ESPRESSO.

SUPPAMAN

LA COSA PIU' DIFFICILE E' IL PROFILO DEL VOLTO! LA CARATTERISTICA PRINCIPALE E' IL FACCIONE ENORME.



DIFFICILE, VERO?!

